
MANGA ZONE
N.º 14
JUNIO/JULIO '94 • 375 Ptas.
1.er SALON DEL COMIC DE MADRID
Y
FICOMIC'94 EN BARCELONA
GUNNM, ANGEL DE COMBATE
STREET FIGHTER II
UN NUEVO LOOK
ANIMELOMANIAS
DRAGON BALL
Y MUCHO MAS...

SUMARIO

STAFF y Demás Fauna

Editor: ¿Alejandro Maicas?
Redactor jefe y maquetación: Jose Javier "sí, perilla, ¿qué pasa?" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "mi coooche" Forés
Tratamiento de imágenes: Juan "me voy de maniobras" Gómez, Javier "me quedan doscientas kas" Martínez
Special Thanks To: Pub Studio y Ricardo, sin el cual no tendríamos portada, y Luis Miguel Díaz por sus dibujos para el Club de Fans de KOR (suerte).
Pobre subser ignorado por todos: K.I.A. "está durmiendo, llámale dentro de unas 'horitas'..."

Equipo MangaZone:
Articulistas para este número:
Gonzalo B. "melenas a lo Ryu" Tello
K.I.A.
Luis "...deja tu mensaje y nos pondremos..." Alís
Carlos "Darkmind"
Micky "tengo uin juego nuevo que es una caña"
Ojoko
Santiago "MoonHunter" Forés
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Javier "D'Artagnan"" Martínez
Dibujantes para este número:
Jaume Gracia
José Valiente
Juan Gómez Martín
David Belmonte (Thank you very well fandango)
Carlos "Darkmind"
Luis Miguel Díaz
Lectores: O sea que el doce psé y el trece sí, ¿eh? Me parece que ya nos vamos conociendo, ya... ¡¡tíos guarros!!

EDITORIAL



¿Salón dedicado a Francia? Es una broma, ¿no?

Nadie diría que el Salón del Cómic de Barcelona de este año, celebrado durante el pasado mes de Mayo, estaba dedicado a nuestro país vecino.

Porque el mero hecho de ubicarlo en la estación de Francia, no me parece motivo suficiente. Más bien se podría decir que se trataba de un Salón-Mercado dedicado a Japón, pues era penoso ver los stands franceses totalmente desiertos, mientras que a los japoneses no había quien se acercase. Todos aquellos que se pasaran por el Salón, seguro que estarán de acuerdo conmigo. Y sintiéndolo mucho por los franceses, el Manga sigue subiendo enteros como un cohete.

Este año, como el pasado, también se encontraban en el Salón las editoriales japonesas (si no todas, sí al menos las más importantes: Shueisha, Kodansha y Shogakukan). Y pese a que al principio había muchas dificultades para entrevistarlos, nosotros tuvimos la fortuna de ser de los primeros en poder hacerlo. Y todo gracias a una amiga japonesa traductora que conocimos el año anterior. Ésta nos presentó al señor Sankichiro Kusube (Presidente de Shin-Ei Animation, la productora de Doraemon), y al presidente de Shogakukan (ahora mismo no recuerdo su nombre), unas bellísimas personas, que además de concedernos una entrevista, nos presentaron al resto de editoriales.

Pero además de los japoneses, también estaban los españoles: Manga Films, Planeta De Agostini (con nuestro estimado amigo Cels Piñol), Norma, y Cartoonia (un nuevo sello de vídeo que comenzará a hacerle la competencia a Manga Films a partir de Septiembre).

De todo esto tendréis una copiosa información, tanto en este número de MangaZone como en los próximos.

¡Ah!, Miguel Angel, de Distrimagen, nos comentó hace poco que hubo algunos amigos que preguntaron por nosotros durante el fin de semana. Siento deciros que nosotros llegamos el miércoles por la noche, y con dos días (jueves y viernes) ya habíamos hecho todo el trabajo, y teníamos el Salón visto y revisto (y estábamos clínicamente muertos -JJ). Así que decidimos volvernos para casa. Lo siento, prometo que el próximo año nos quedaremos más tiempo.

Por último, os diré que muy pronto tendréis el anunciado especial comedia estudiantil. Y a continuación un especial clásicos. El tema del concurso está ya calentito. Sin embargo no será el que os anuncié en principio (en colaboración con Norma Cómics), sino que será totalmente nuestro. Y puedo deciros que será un concurso a tres niveles (de dificultad, y con premios independientes), y el más difícil se resolverá por eliminación (no habrá sorteo entre los acertantes, sino que, si hace falta, se prolongará varios meses hasta que sólo quede uno (concurso estilo "Los inmortales"). Así que ya podéis empezar a empollar Manga, je je je...).

¡Ah!, el señor Javier no me pasa una, y para una vez que no me afeito, me pone a parir en el correo. Pues nada, tranquilo, que la venganza se toma mejor fría (jia, jia, jia...). Bueno, no me queda más que deciros:

¡¡¡ Larga vida al Manga !!!

(Y corta mili para Juan. Esperamos verte lo antes posible entre nosotros. ¡Ánimo Gomezstein!).

Alejandro Maicas

Fe de erratas:

Syd Mead, el diseñador del nuevo Yamato, no es ningún seudónimo. Se trata de un famoso diseñador gráfico industrial que dedica parte de su negocio a suplir de conceptos visuales a la industria cinematográfica como complemento a sus habituales trabajos para la Ford, la General Motors, etc. Trabajó para los films Star Trek, Tron, Blade Runner, Aliens, 2010, etc. Y su libro "Sentinel" vale su peso en oro.

El diseñador de personajes y director artístico de *Garou Densetsu-Battle Fighters* (*Fatal Fury*) no es Seiki Oharu sino Masami Obari. Fue, según Luis, un grave error de traducción por su parte. Intentaremos con tesón que no se repita. Gracias por tragároslo sin decir ni pío.

Filmación de



fotolitos:
Impresión:



Distribución:



NOTICIAS JAPÓN

Uno de los OVAs más populares del pasado año ha sido *Ah! My Godess* (*Aa! Megami Sama*), basado en el manga del mismo título de Kosuke Fujishima, en la actualidad publicándose en el Afternoon Comics de Kodansha. El quinto y último volúmen ha aparecido el pasado 17 de Mayo, y aunque no hemos podido ver ni un segundo de la animación, sabemos que el éxito obtenido ha sido considerable, con Belldandy, la protagonista principal (sin olvidarnos de Keiichi Morisato) en el cuarto puesto del ranking de popularidad de personajes. En Italia se está publicando el cómic en la actualidad.

Pues bien, viendo el éxito alcanzado por la productora KSS, Bandai no se duerme en los laureles y ha adquirido los derechos de otra serie de Fujishima, publicada esta vez en el Party Comics de Kodansha: *Taiho Shichauzo.* Nos cuenta la historia de dos jóvenes chicas policía, Miyuki y Natsuki, en una populosa ciudad japonesa (a lo mejor es Tokyo). El cómic original es del año 1987, y ha sido bastante popular, aunque ha sido a raíz de la popularidad de *Aa! Megami Sama* que las ventas de los comics de Fujishima se han disparado y multiplicado las reediciones: hasta el momento, 33 veces el primer volumen de *Taiho Shichauzo.* El primer volúmen del OVA está previsto para septiembre de este año.

Finalizada *V Gundam*, la última entrega de la saga, una nueva tanda de episodios viene a continuar la leyenda: *G Gundam.* Así como en *V Gundam* el protagonista principal era Usso Ewin, un adolescente, en *G Gundam* los protagonistas son todos adultos. Si bien el diseño del nuevo G Gundam no ha cambiado demasiado respecto a sus predecesores, lo que por otra parte resulta coherente, el diseño de los personajes sí ha variado, un poco siguiendo la tendencia de las modas. Éste ha sido realizado por Kazuhiko Shimamoto, un artista que poco o nada ha tenido que ver con Gundam hasta ahora. Renovarse o morir parece ser el lema. Está en antena desde el pasado mes de Mayo, en el mismo horario que tenía su predecesora (las cinco de la tarde, por si alguien quería saberlo).

Haoh Taikei Ryu Knight es el título de una prometedora nueva serie, cuyo primer episodio ha sido emitido el pa-



sado cinco de abril: nos cuenta la historia de Saltobi, Adyuh Wolsam (el protagonista principal), Puffy Pafulishia e Izumi, cuatro guerreros pilotando otros tantos poderosos robots. Está basada en el cómic de Takashi Yoshito, publicado por la Shueisha en la revista Virtual Jump (en el Shonen Jump no, tranquilas y tranquilos que creo que este mes no saldrá). Producida por Bandai Visual y TV Tokyo, la animación ha sido realizada por Sunrise, maestra en crear espectaculares series de robots. El diseño de personajes ha corrido a cargo de Kazuhiro Soeta, basandose en los diseños originales de Yoshito. El single "Good-bye Tears", correspondiente a su banda sonora, está interpretado por Yorimiko Takahashi, y se lanzará una serie de OVAs tras la finalización de la serie en la TV, bajo el título de *Haoh Taikei Ryu Knight/ Adyuh Legend.* Se planea el lanzamiento de un juego para Super Famicom y una línea de juguetes (como está "mandao").



Y más fútbol "pa la peña". No una, ni dos, sino **tres** series nuevas basadas en el deporte rey en menos de dos meses han comenzado a emitirse en Japón. La primera, y quizá la mejor de todas ellas, es *Souki Densetsu Shoot!*, basada en el manga del mismo título de Tsukasa Ohshima, actualmente publicándose en el Shonen Magazine de Kodansha. La historia nos presenta a Tanaka, delantero del club de fútbol de su escuela, que se enamora de Kazumi Endo, manager (utillera, vamos) del mismo equipo. Pero Kazuhiro, medio, también se encuentra cautivado por los encantos de Kazumi. ¿Qué ocurrirá? La serie se emite en la Fuji TV a las nueve de la noche. Primetime absoluto en una de las cadenas de mayor audiencia en Japón. Personalmente os recomiendo el manga (el anime también, pero va a estar más dificil), ya que con sólo leer cuatro episodios se ha convertido en una de mis favoritas. El planteamiento de la serie es muy similar a los cánones del género impuestos por Mitsuru Adachi, rey de reyes en estas lides.

Otra de las series es *Soccer Fever*, de corte histórico, que relata las andanzas de un equipo de fútbol europeo allá por los años treinta. La colaboración europea en esta serie ha sido intensa: Marco Pagot y Gee Pagot han sido los autores, el concepto de la serie ha sido elaborado por Güerino Justilino y Vito Schiraldi. La animación ha sido realizada por Tokyo Movie Shinsha, y como co-productores encontramos a la RAI y REVER. Se emite en la NHK desde el 4 de Abril.

La serie restante es *Goal Field Hunter*, creado por la novelista Yutaka Terashima. Segun la autora, "es un historia acerca del mundo del mañana en cuanto al fútbol". Se emite



inmediatamente antes de *Soccer Fever*, en la misma cadena, es decir: una hora larga de anime futbolero.

El videojuego Final Fantasy realizado por la compañía Square, en dura pugna con la saga DragonQuest, de Enix, ha conseguido copar el puesto de RPG más popular en Japón. Las primeras cuatro partes aparecieron soportadas por la Famicom Family (8 bits) de Nintendo. Para la quinta parte, absolutamente magistral, se buscó algo más grande: la Super Famicom. Para este mismo hardware apareció el pasado 2 de Abril, en medio de una gran expectación, el Final Fantasy VI, con un precio de salida de 11.400 yens, algo insólito para un cartucho de SFC en Japón. Esto es debido a que incorpora un alto número de megas y un poderoso Backup Battery incorporado para poder salvar un gran número de partidas. La guinda ha sido la aparición hace poco tiempo de los tres primeros juegos (Final Fantasy I, II y III) en un solo cartucho para la FC. Éste se ha convertido en el juego más vendido actualmente en Japón en todos los sistemas, batiendo records establecidos hace años y revitalizando la Famicom Family (FC, llamada aquí en Europa Nintendo Entertaiment System y en USA NES), que estaba a punto de caer en el olvido ante la inminente aparición de los sistemas de 64 bits y el total dominio en el mercado de los de 16 bits. Contando todas las ediciones y partes, se han vendido en Japón cerca de los diez millones de cartuchos de Final Fantasy.

Es por esto que se ha realizado la OVA *Final Fantasy*, de cuatro episodios de duración (siempre "secuelables"), cuyo primer episodio apareció a la venta el pasado 21 de Marzo. La animación, de una gran calidad, ha sido realizada por el estudio Mad House, y dirigida por Rin Taro, quien ya hiciera lo propio en *Doomed Megalopolis*. 5.400 yens de nada.

Tenemos datos telegráficos acerca de un nuevo cómic de Masami Kurumada, autor de *Saint Seiya*. Su título es *Akane iro no Kaze*, y actualmente está siendo publicado en la revista Super Jump de Shueisha. Estamos sin más datos, pero os pondremos al día en cuanto nos lleguen.

¡Llega de nuevo la Toei Anime Fair! Esta vez en su edición de primavera, se presentan de nuevo tres espectaculares películas: *Dragon Ball Z Cho Senshitachi nemurenai* (*Los superguerreros no duermen*), con la aparición de los nuevos personajes de la serie regular: Songoten, Videl y Songohan, y la reaparición de Broly, el Super Saiyajin de la Leyenda; *Dr. Slump Hoyoyo!! Tasuketa sama ni tsurerarete*, con los personajes clásicos de la famosa serie, y *SLAM DUNK*, basado en el manga de Takehiko Inoue, en su primera incursión cinematográfica. Estas tres películas, que exhiben en cientos de salas de todo el país, se estrenaron el pasado 12 de Marzo.

Banpresto, subsidiaria de Bandai que hasta el momento sólo había elaborado juegos de personajes SD y algún que otro arcade como *Macross II*, más bien olvidable (al contrario que el genial *Macross-Scramble Valkyrie* de Zamuse para SFC), editó el pasado 25 de Febrero un juego de rol/simulación (con animación en las escenas de lucha) para ordenadores personales PC-9081VM basado en la serie *Patlabor*. Tres discos de HD al precio de 12.500 yens.

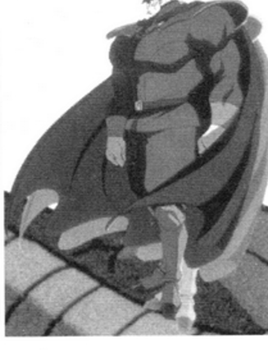
El popular dibujante erótico U-Jin acaba de ver adaptada a la animación una de sus obras más recientes. *Kounai Shasei* es la historia de diversas jovencitas que se ven envueltas en situaciones peculiares y escabrosas que les obligan a... y todo ello. Hasta el momento sólo ha aparecido una cinta promocional con dos episodios de siete minutos cada uno, con una animación cuidadísima y de gran calidad, al asequible precio de 1.800 yens. Para incentivar al personal y a los coleccionistas, se han hecho dos ediciones distintas de la cinta con diferente caratula. Distribuye Pony Canyon.



Ya tenemos diseño de personajes para el film de animación basado en el rompe-records *Street Fighter 2* que se estrenará este verano... ¡pero el nombre del artista no aparece por ningún lado! Así que os dejamos con las imágenes de los personajes. El diseño se ha ceñido lo más posible al juego sin perder "animabilidad". Chirriemos de rabia por lo que nos falta aún para poder verla...







Luis Alís Ferrer

NOTICIAS USA

Mil perdones, Comandante

¡Whooops! Metedura de pata en las Noticias USA del MangaZone pasado. La producción Disney con posible final infeliz de la que hablé no era "Hiawatta" sino, por supuesto, "Pocahontas". ¡Un número trece tenía que ser aquel MangaZone! Entre las prisas, las horas sin dormir, y la conferencia y demostración de los Power Macintosh a la que asistí... Más vale que me reinstale el Sistema (¿"Norton for Brains"?).

Y una recomendación: conseguid el Protoculture Addicts #27. Está jugosísimo: los dos primeros capítulos de la novela "Robotech: Zentraedi Rebellion", de Jack McKinney, que inaugura la miniserie Lost Generation. Esta miniserie comprende la etapa inmediatamente siguiente a la destrucción de los SDF-1 y SDF-2 en el ataque de Khyron, y probablemente durará hasta el despegue de la SDF-3 a las estrellas. Aparte de lo interesante que os será probar el sabor de estas excelentes novelizaciones, os enteraréis de quiénes son, definitivamente, los escritores que se esconden tras el pseudónimo de McKinney. Además, un análisis extenso sobre el fenómeno de las Idol Singer (de una de las cuales, Seiko Matsuda, bastante longeva y famosa, se llegó a distribuir en España un CD apadrinado por los NKOTB). También un artículo sobre Tenchi Muyo con galería de personajes, una entrevista al diseñador de Mecha Koichi "Genocyber" Ohata, artículos sabrosones sobre lanzamientos en vídeo, y, como siempre, una maquetación *tres chic* (¿se dice así?).

Robotech, la aventura ciberespacial

...Pero sin Guantes de Datos, frenad esa Virtua Adrenalina. Se trata de una MUSH, o "Multi-User Shared Hallucination" (Alucinación Compartida Multiusuario). Es una realidad virtual textual, una especie de Juego de Aventuras tipo texto donde el jugador se convierte en un habitante de la SDF-1, militar o civil, y se dedica a moverse por ahí, a ver qué se siente participando del universo de Macross. Ahora, como aún no soy "Internauta", a ver si lo digo bien: se requiere tener una cuenta en Internet con telnet. Para conectar, hay que teclear: telnet 131.252.21.12 9999 (al menos desde los EE.UU., si es que la advertencia es aplicable). Los nuevos usuarios han de crear su personaje (ha de ser inventado, no un protagonista de la serie) y una palabra de paso, y teclear @tel#5049 (aunque han de salir de la primera habitación para poder hacerlo). Atención: esta dirección de Internet es provisional y puede cambiar. Petición: que alguien se atreva a moverse por ahí y que nos mande un listado de su "navegación" e impresiones (en diskette, preferentemente).

Robotech, los Libros de RPG

Palladium Books ha añadido dos nuevos suplementos de Juego de Rol. El primero es "Macross II: Spacecraft & Deck Plans Vol.1", con diagramas y explicaciones de las naves espaciales de la U.N. Spacy y los Marduk. Le seguirán dos volúmenes más. El segundo es "Robotech: Zentraedi Breakout", con guiones y referencias suplementarias para plantear aventuras combatiendo a los Zentraedi en las junglas sudamericanas, en la etapa tras la destrucción de la Tierra en el combate entre la SDF-1 y la flota de Dolza.



Robotech, las novelas

Ésta es la lista de las novelas de Robotech que ha publicado Del Rey Books, dieciocho en total:

ROBOTECH #1: Genesis.
ROBOTECH #2: Battle Cry.
ROBOTECH #3: Homecoming.
(Estas tres primeras novelizaciones también se venden en un volumen recopilatorio, cuyo título es la simple concatenación de los anteriores. Lo mismo va a ocurrir con las restantes).
ROBOTECH #4: Battlehymn.
ROBOTECH #5: Force of Arms.
ROBOTECH #6: Doomsday.
ROBOTECH #7: Southern Cross.
ROBOTECH #8: Metal Fire.
ROBOTECH #9: The Final Nightmare.
ROBOTECH #10: Invid Invasion.
ROBOTECH #11: Metamorphosis.
ROBOTECH #12: Symphony of Light.
SENTINELS #1: The Devil's Hand.
SENTINELS #2: Dark Powers.
SENTINELS #3: Death Dance.
SENTINELS #4: World Killers.
SENTINELS #5: Rubicon.
ROBOTECH #18: The End of the Circle.
Añadir ahora la nueva novela:
ROBOTECH #19: The Zentraedi Rebellion.

Los pedidos se han de hacer a: Random House Distribution Center, Westminster, MD 21157, EE.UU. Teléfono: 1-800-733-3000. Fax: 1-800-659-2436. Insisto en que me parecen de lo más recomendables, y además baratas.

Robotech, ya basta

Que te crees tu eso.

Disney

Diríase que la Disney va haciendo cada vez avances más espectaculares. Ya ha descubierto el mundo de las OVAs: se iniciaron en ello con sus capítulos sólo para vídeo de "La sirenita". Ahora parece que van a tratar de dirigirse a públicos más mayores que los habituales chavales de seis y siete años. "Gargoyles" será su primera serie dramática... en cierta forma.

Esta serie, originalmente concebida como de acción-comedia, está destinada a su programa televisivo "The Disney Afternoon's 'Action Friday'", y la produce la subsidiaria Buena Vista Television. Lo que ha ocurrido, según el director de desarrollo de la serie, Greg Weissman, es que su equipo se ha encontrado con que los personajes requerían un tratamiento más dramático de lo pensado en principio. La serie se estrena este verano. Atención, trekkies: una de las voces de la serie la proporcionará Marina "Deanna Troi" Sirtis. No ponemos ilustración de la serie porque, en realidad, ya la pusimos en el MangaZone pasado (se me escurrió con las prisas y el pobre JaviHunter la colocó sin saberlo). (¡Hombre!, por fin sé de qué era aquella foto -JJ).

Novedades

La editorial norteamericana Dark Horse inicia la serialización de la refrescante serie Ah! My Goddess de Kosuke Fujishima. En realidad lo más destacable del hecho es que es un paso más en la superación del tópico Violencia-Erotismo-Mecha-SciFi que ha parecido dominar la escena del Manga en USA no publicado por Viz Comics.

Y hablando de Viz... The Legend of Zelda: A Link to the Past, de Shotaro Ishinomori, es una Novela Gráfica en color basada en el videojuego del mismo nombre, y que fue un serial publicado en el Nintendo Power Magazine durante todo el año 1992. Ishinomori cambió algunos aspectos de la historia para potenciar el drama.

El Animerica Vol.2 #8 efectua un reportaje sobre las bandas sonoras de Anime, centrándose en las de los films de Miyazaki (como me pisen las futuras AniMelomanías de Nausicaä, Láputa y Kiki los descuajaringaré a todos). Por lo demás, las series de Rumiko Takahashi y Kaoru Shintani, y las variadas noticias sobre Anime, Manga, Bandas Sonoras y Videojuegos.

Mermaid's Scar, la continuación de la saga de las Sirenas, es toda una sorpresa. Takahashi atrapa al lector desde la primera página, y la tensión, para lo que hemos podido ver de su obra en inglés o castellano, es completamente inusual. Complementado con un dibujo de los personajes más dramático y cercano, ésta sería una compra maestra. No perdáis de vista los demás seriales de la saga (los publicados en Animerica y el Mermaid's Promise).

And now for something completely different!

¡Hey, dibujantes aficionados de Mangoides y demás! Esto tal vez os interese. Es una serie de libros de educación artística creados por Burne Hogarth, dibujante de las tiras de Tarzán entre 1937 y 1950 y fundador del New York School of Visual Arts. Los libros son los siguientes: Drawing Dynamic Hands, Drawing the Human Head, Dynamic Anatomy, Dynamic Figure Drawing, Dynamic Light and Shade, y Dynamic Wrinkles and Drapery. Es decir, el panorama completo del dibujo de un personaje. Ya sé que no es Manga, pero ya conocéis la vieja frase, "nunca digas de esta tortilla no comeré".



Miscelanea

Cosas interesantes: The Heroic Legend of Arslan, una guía del arte tras la serie y los personajes, cien páginas, mitad color y mitad blanco y negro. Ahora que ya habéis podido ver la OVA, es el momento de conseguir el "cómo se hizo".



Jo's Boys, o Nanto Jo Sensei, o, a todos los efectos, la combinación de Mujercitas y Hombrecitos, las dos novelas de Louise M. Alcott, convertida en una serie de éxito en Japón. Jo's Boys es el nombre de un libro que combina fotografías de las localizaciones de los exteriores de Concord, Massachusetts (donde transcurría la acción de las novelas, y el lugar donde vivió la autora) con las imágenes del film. Ciento veinte páginas a color, más otras sesenta y cinco en tritonos dedicadas a los bocetos de producción.

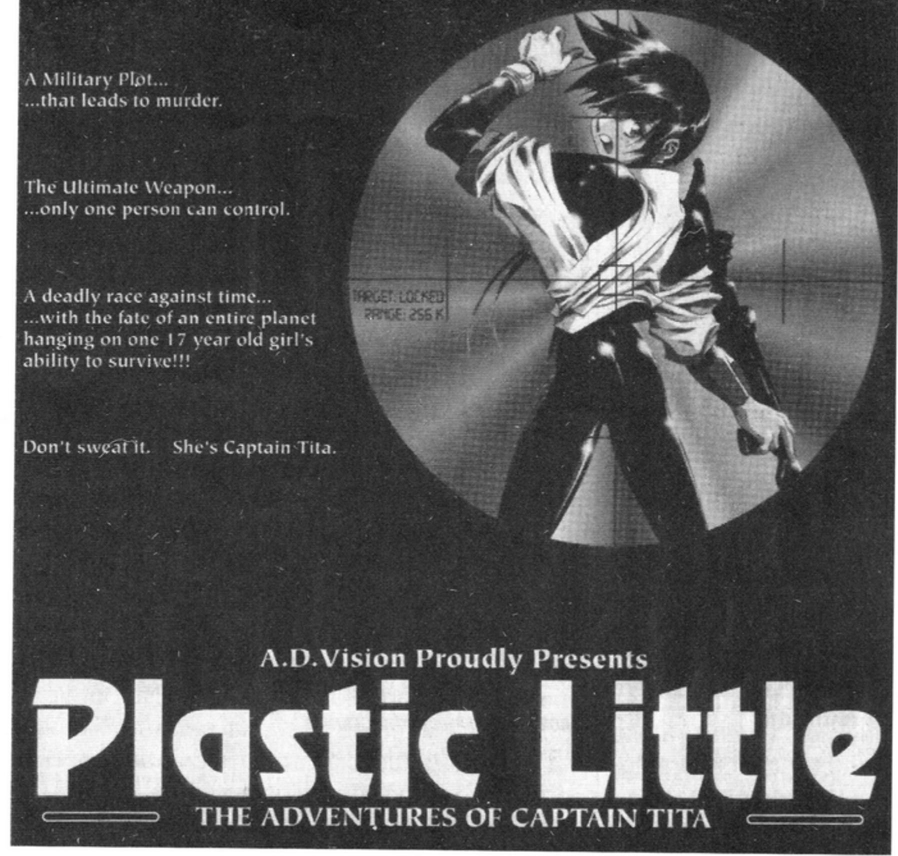
Mobile Suit Victory Gundam, un "cómo se hizo" de ciento sesenta y ocho páginas sobre el Gundam más sorprendentemente popular de la saga. Perfect Collection Battlefighters: Garou Densetsu, tres cuartos de lo mismo sobre esta serie de Anime y Videojuego.

This is Animation: Patlabor The Movie and OVA. Si tenemos en cuenta la calidad media de esta colección de "cómo se hizo", la perspectiva de doscientas sesenta y ocho páginas dedicadas a Patlabor es para marearse, sobre todo pensando en que Patlabor The Movie es una de esas películas de referencia obligada en el género del "Mecha realista" por su magnífico acabado y por su "tomboy heroine", la ultrasimpática hasta el síncope Noah Izumi.

¡...A jugar!

Project A-KO RPG. Esto si que no nos lo esperábamos. En fin: libro-guía con reglas de juego, personajes, información sobre el escenario de juego y varias aventuras de partida. Añadir a ello el juego de cartas de combate de Luchadores de Anime, que permite a los jugadores sacudirse al mejor estilo A-KO. Y, de regalo, una colección de dieciocho tarjetas a todo color con información en sus enveses. Todo vuestro.





Vídeo

Las novedades más destacadas son las siguientes:

Farewell to Yamato: in the Name of Love. No es seguro, pero podría ser la nueva película del serial Space Cruiser Yamato, la de los diseños de Syd Mead. A ver si podemos confirmarlo.

Legend of the Forest: una película de Anime de 1988 de Osamu Tezuka, comparada a menudo con Fantasía y considerada como uno de los films experimentales más ambiciosos del país. Treinta minutos de repaso de la historia de la animación (desde el mismísimo Windsor McKay), con la Cuarta Sinfonía de Tchaikovsky de fondo, la cuestión del medio ambiente y su destrucción por el hombre, pero sin ser moralista. Y sin diálogos, que no hacen falta. Tezuka es sinónimo de excepcio-nalidad y calidad.

My Neighbor Totoro, o Mi Vecino Totoro, es editada por Fox Video en inglés. Dan vale para conseguir un Totoro de peluche (¡¡me pido primer!! -JJ).

Plastic Little. Al fin conseguimos una sinopsis un poco más completa de esta OVA que se edita subtitulada: el planeta Yietta, cuya economía depende del turismo, está a punto de ganar su independencia de la Federación, pero existe una conspiración para detener el proceso. Tita, una muchacha de 17 años que capitanea el Chacha Maru, hipersubmarino que vende animales del planeta a los comercios de mascotas intergalácticos, se ve enredada en la conspiración al rescatar a Alisse, una chica que el complejo militar-industrial cree que posee un código de ordenador vital. A partir de ahí empieza un juego de gato y ratón entre la tripulación del Chacha Maru y los mercenarios y comandos enviados tras ellos. ¡Batallas submarinas! ¡Continentes que se hunden! ¡Chicas embutidas en neopreno (ay)! Y presuntamente un anime de gran calidad.

Robotech Perfect Collection: esto es interesante. Cada cinta contiene dos capítulos de Macross, Southern Cross y Mospeada, subtitulados, más los dos mismos capítulos en su versión Robotech. Para hacer comparaciones y presumir de Die Hard Robotechie (oh, oh, el puño de JavHunter de nuevo en mi boca).

Juan Gómez Martín

NOTICIAS ESPAÑA

Planeta de Agostini

Continúa en su línea ya habitual de sacar un par de novelas gráficas por salón y este año podremos disfrutar de World Apartment Horror, con un estupendo guión de Katsuhiro Otomo; y de Asguine de Masaomi Kanzaki (bastante flojo en esta ocasión, aunque menos confuso que en Xenon). Por cierto, parece que Planeta ha comenzado a negociar los derechos de su Street Fighter 2, que ya pudisteis ver comentado en nuestro número 10.

Concluyó (aquí en España, claro) la estupenda 3x3 Ojos y empieza la segunda parte de Ranma 1/2, con la misma relación calidad-precio de la primera (buen precio, muy mejorable calidad). También Mai terminó de momento sus andanzas. De momento porque sus autores prometen hacer una segunda parte en cuanto se estrene la película de imagen real. La sustituye *Pixy Junket*, miniserie de tres episodios a cargo de Pure que desfiló por los Estados Unidos hace muy poco. Según la publicidad la serie es una inmejorable muestra del Shojo Manga cuyo autor recuerda inequívocamente a Shirow. Pero claro, la publicidad y la realidad... Además, la acompañará en su andadura la serie de Tony "AD Police" Takezaki *Genocyber*, acción e intriga al más puro estilo cyberpunk. Esperemos que concluya su publicación y no la cancele a mitad como Viz.



Norma Cómics

No satisfechos con la fantástica Video Girl Ai y con City Hunter (definitivamente editado a la manera oriental) han publicado, ¡¡tacháááán!! Kimagure Orange Road, respetando por fin los nombres originales y con el (excesivo, comparado con el número de páginas) precio acostumbrado. Podremos al fin disfrutar de este manga de Izumi Matsumoto. Y visto el buen resultado que suele dar Shirow, publicarán también su ópera prima, Black Magic. Esperemos que hagan tan buen trabajo como con Dominion.

Manga Films

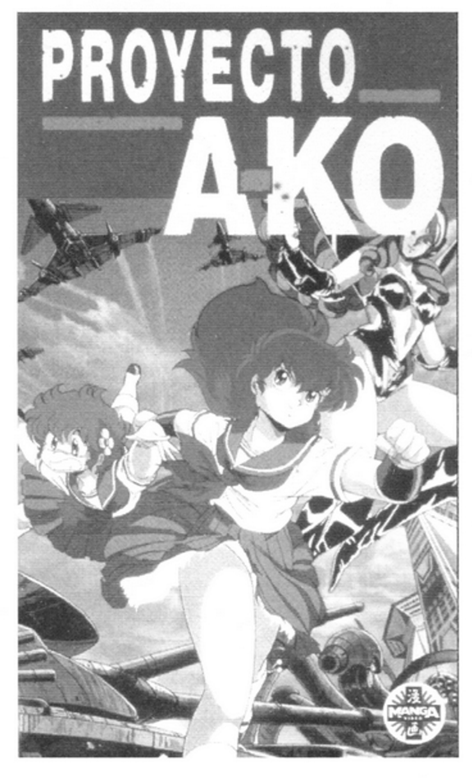
Bajo el sello Manga Video ya han salido a la venta Proyecto A-KO y la primera parte de La Heroica Leyenda de Arislan (no os la perdáis si queréis ver auténtica fantasía heroica al estilo japonés).

Según aseguran, por fin podremos ver K.O.R. en español sin los odiados cortes de "censura". Para empezar han sacado "Una difícil elección" (Ano Hi ni Kaeritai), la película que, sin formar parte de la serie, sugiere UN final de la historia (pero no EL final de la historia). La odiarás o la amarás, pero no te dejará indiferente (parezco un anuncio publicitario, ¿se notará demasiado que estoy en su nómina?). Y también dentro del sello Anime Video ya está a la venta Macross II, actos 3 y 4.

Mientras, bajo el sello Strong Video ha salido Tetsuo II, Apoteosis final (advertimos a nuestros más delicados lectores que no han llamado al sello Strong Video por casualidad...).

Antena 3 TV

Hace unas semanas, a traición, sin



avisar y sin existir indicios evidentes de ello, Antena 3 comenzó a emitir Pretty Soldier (o Bishojo Senshi) Sailor Moon R, la segunda parte de las aventuras de Usagi Tsukino y el resto de las



"guerreros". Esta vez les acompaña una extraña niña que no es otra que... (vale, vale, ya me callo, no os chafaré el artículo-resumen esta vez). Me alegro de que se hayan decidido a emitirlo tan pronto, pero desde luego siguen igual de respetuosos para con sus sufridos televidentes. Al final nos cabrearemos y pasaremos a la penúltima transformación, avisados están.

Motenai Garen

Atención, Japón última hora: aquí está lo último de Dragon Ball para SuperNES:
DRAGONBALL Z III



UN APRENDIZ NOTABLE

prime
saló
del
comi
de
madri
del 15 al 24 de abril de
organiza: kapta 3
PUERTA DE TOLEDO
MERCADO

No hace mucho tiempo, un amigo me comentó en la Facultad que había sintonizado por casualidad con una emisora de radio que quizá pudiera interesarme. ¿Por qué?, le pregunté yo. Con una pícara sonrisa me miró a los ojos y me respondió: "No seas impaciente, espera al martes a las 10:00 pm en el 108 FM y verás". Más intrigada que interesada seguí su consejo. El resultado no pudo ser más halagüeño. ¡ONDA VERDE, un programa de radio dedicado al cómic! Como buena aficionada me enganché desde el primer momento ya que pese a constituir un foco de crítica subjetiva y parcial y demostrar un cristalino favoritismo (al fin y al cabo en España gozamos desde 1978 del derecho a la libertad de expresión), es una fuente que ayuda a paliar la sed de información que desgraciadamente nos vemos obligados a sufrir. Precisamente fue gracias a uno de sus programas que tuve la oportunidad de hacerne eco de un evento de especial trascendencia para todos los que tenemos algún tipo de relación con este mundillo tan cautivador como es el de la Historieta Gráfica, EL 1er SALON DEL COMIC DE MADRID.

Tan novedoso acontecimiento fue posible gracias al apoyo de Kapta-3, conocida empresa organizadora de círculos culturales y exposiciones, que supo percibir en el FICOMIC 93 el creciente interés existente canalizando sus esfuerzos hacia la satisfacción de las olvidadas aspiraciones de los madrileños, relegadas desde hacía tiempo en pro de otros sectores plenamente consagrados cuya rentabilidad es fácilmente pronosticable.

En principio la perspectiva de materializar tan ansiado proyecto aparecía distorsionada por densos nubarrones de imposibilidad técnica y financiera. Era una empresa arriesgada por su carácter novedoso y la ausencia de sondeos de opinión que aseguraran el positivo desenvolvimiento de un evento de estas características en una ciudad sin tradición editorial destacada (pese a todo y a todos las cosas están cambiando, cual Ave Fénix el mundillo comiquero madrileno resurge de sus cenizas) y con exiguos colectivos de simpatizantes (más alla del millar de profesionales y conocidos del medio afincados por estos lares). Sin embargo HA MERECIDO LA PENA. A pesar de las restricciones presupuestarias, la falta de tiempo y la desventaja de la inexperiencia, el 1er Salón del Cómic de Madrid o, más familiarmente, EL APREDIZ NOTABLE, ha conmovido el corazoncito de los asiduos.

El Mercado Puerta de Toledo, sede de la muestra y habitualmente centro comercial escasamente visitado por la masa dada su limitada y selecta oferta, se ha visto inusualmente abordado por observadores atentos, algunos curiosos, otros suspicaces, que mañana tras mañana desde el 15 al 24 de Abril se daban cita frente a los stands, exposiciones y actos varios que diariamente tenían lugar en este céntrico local madrileño. Pese a la buena situación del inmueble en términos de comunicaciones daba la sensación de frialdad, excesiva funcionalidad, dispersión, desorganización... Dada la novedad era de preveer la ausencia de muchos editores y libreros que preferirían esperar a analizar cómo se iban desarrollando las cosas antes de embarcarse en una aventura ignota. En vista de ello, ¿por qué no elegir un lugar más recogido y con un aire má cálido y familiar? ¿Por qué no disponer las exposiciones según un criterio unívoco y definidor de la temática que las inspiraba en lugar de integrar en una misma sala diferentes líneas argumentativas o autores dispares diluyendo la fuerza y el carisma que hubieran conseguido transmitir de

haberseles dedicado alguna sala de forma exclusiva? ¿Qué sentido tiene dedicar una exposición a un tema cuando no se puede ofrecer una panorámica si no exclusiva al menos plural y variada que suscite en el visitante no la sensación de estar viendo "muestras" sino de integrarse en la comprensión de una nueva realidad cuyas múltiples facetas le están siendo reveladas?

Critico la falsa apariencia de calidad que se ha escondido tras una oferta variada en términos cuantitativos, pero reconozco que no podemos ser demasiado exigentes: una primicia tiene valor por la aventura que supone el riesgo, por la ilusión derrochada, por la cadena de esfuerzos compartidos. ¡Lo importante es intentarlo, las insuficiencias y los errores cometidos se subsanarán con el tiempo! Si hay algo de lo que podemos estar seguros es de que la ilusión y motivación desbordaron a los organizadores de este innovador Salón de Madrid.

La variada propuesta de actividades enriqueció el nivel de la muestra. El programa anunciado mostraba el siguiente elenco:

Sábado 16, 18:00 h.: Conferencia sobre la Historia de la Escuela Madrileña de historietistas.

Domingo 17, 18:00 h.: Conferencia sobre el panorama de la industria española del TBO.

Ambas estaban a cargo de Antonio Martín, responsable de cómics Forum y crítico, que por problemas personales no pudo asistir. En sustitución de ambas conferencias tuvieron lugar sendas mesas redondas donde se trataron temáticas tan variadas como la situación del cómic americano y europeo, los nuevos valores, la política editorial, las subvenciones (mejor dicho, la carestía de las mismas)... Aunque se echó de menos la presencia del consagrado Martín, los contertulios trataron de hacer un buen papel, no sin demostrar a la postre que la falta de dominio de un tema concreto puede ser suplida con gracia, salero y, ¡cómo no!, ingenio.

A modo de atractivo anfitrión, Batman nos da la bienvenida al Salón del Cómic de Madrid, 'pasa ahora mismo o nos veremos las caras un día de estos'. Ante tal poder de persuasión, ¡cualquiera se resiste!

Martes 19, 19:00 h.: "Walter Lantz, el otro Walt".

El creador del PAJARO LOCO (Loquillo, para los sudamericanos, Woody Woodpecker para los estadounidenses, Pichiarello para los italianos, Piko para los franceses), el pingüino CHILLY WILLY, el gallo mejicano PEPITO CHIKEETO, el osito ANDY PANDA... ha dejado una extensa filmografía realizada entre 1929 y 1972. Pese a no contar con un presupuesto que le permitiera contratar a los mejores artistas supo sacar provecho de las situaciones y se rodeó de personal creativo. Ello contribuyó a que lanzara al mercado una línea de cartoons que mediaban entre el clasicismo y la tradición disneyana, con gran éxito comercial y en los que a modo de introducción aparecían breves cortos en imagen real en los que él mismo explicaba el proceso de creación de un dibujo animado, sencillos métodos de dibujo de personajes, el sistema de elaboración de los storyboards... A modo de homenaje póstumo se proyectaron algunos de sus cortos animados más destacados: Voodo in Harlem (1938), Knock Knock (1957-58) con Woody como protagonista, The legend of the Rock-A-Bye Point (1955) con Chilly Willy -nominada para el Oscar-, Poet and Peasant (1946) con Andy Panda -nominada-, The Bongo Punch (1957) con Pepito Chikeeto... Divertido para los amantes del género, interesantes las introducciones de carácter técnico, nostálgico para los admiradores del genio de Walter Lantz.

Miércoles 20, 19:00 h.: Presentación de la revista "La Maleta".

Bajo la dirección de Juan Berrio y con la colaboración de artistas reconocidos en el medio como Javier Olivares, Eduardo Alvarado y Manuel Hidalgo. Ilusión ante todo. Supone un aliciente para la industria española el que aumenten las publicaciones dedicadas a servir de plataforma de lanzamiento a nuevos trabajos a precios asequibles. Lástima que los nuevos talentos sólo cuenten con las oportunidades ofrecidas por los fanzines locales y en muchos casos deban salir al extranjero para ver reconocida su obra (una nueva versión de la "fuga de cerebros", esta vez en el ámbito del cómic).

Jueves 21, 19:00 h.: MANGA, MANGA, MANGA!!!!!!!!!!

Lo que todos estabais esperando: ¡una mesa redonda dedicada al manga y anime japonés! Impresionante. La reducida sala de conferencias se vio desbordada por la masiva afluencia de público, reflejo del interés que las obras del país del Sol Naciente están suscitando en el nuestro. Los contertulios se dividían en dos facciones claramente diferenciadas: otakus -representantes de algunos fanzines madrileños convocados por Ayuso: Lázaro Muñoz, Rafael López, Antonio Marrugán- y profesionales del medio -Antonio Trashorras, Jesús Palacios, Lorenzo Díaz, más un espontáneo representante de una empresa catalana



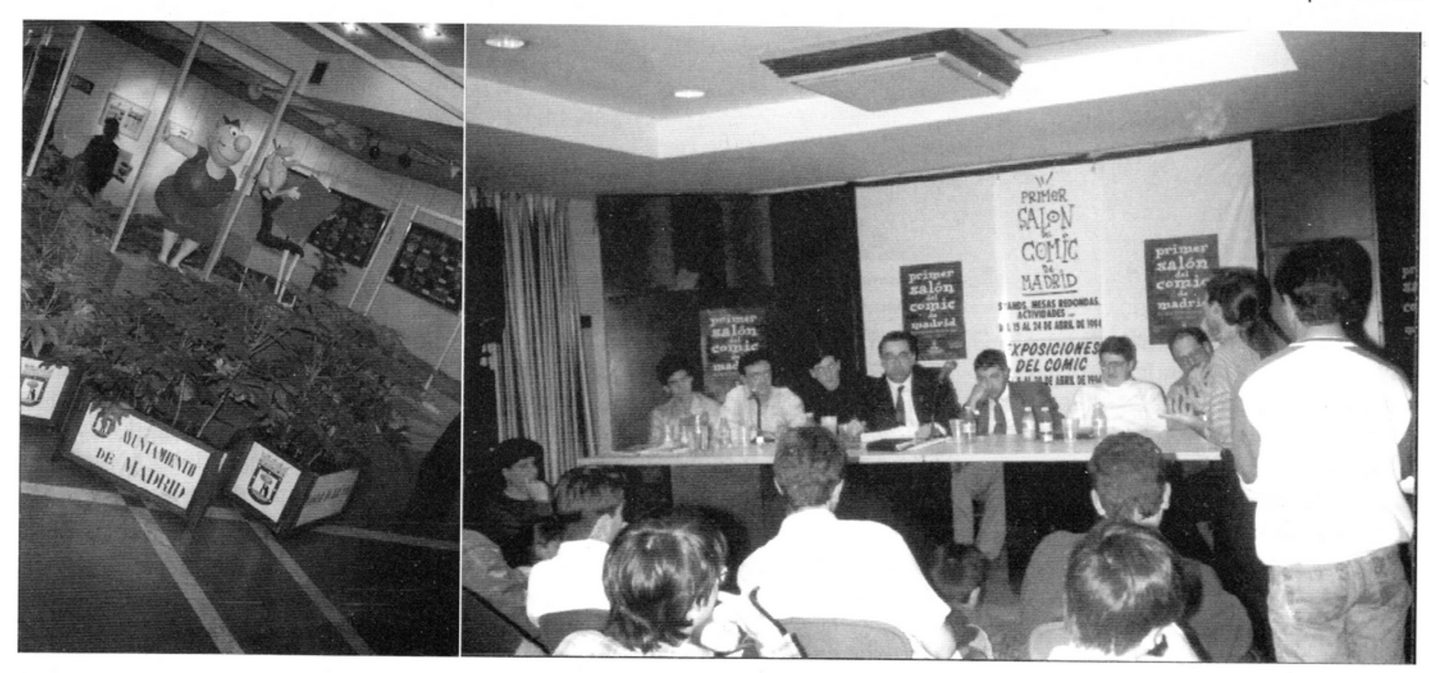
Jueves 21 de Abril, 19:00 h. La diminuta sala de conferencias llena a rebosar por todos los aficionados al manga. ¿Respiras? Tarea imposible, pero... ¿a quién le importaba? De espaldas a la cámara Mario Ayuso se frotaba las manos lleno de satisfacción '¡si yo hubiera previsto este éxito, hubiéramos dedicado todo el Salón al manga!'. Al final de la sesión, los rostros reflejaban más apatía que interés, reflejo de la frustración que experimentaron los asistentes al comprobar que sus demandas estaban supeditadas a la consecución del lucro editorial.

importadora de merchandising japonés, Osvaldo Torres-. A ellos es necesario sumar la nutrida presencia de aficionados entre el público que en numerosas ocasiones aplaudieron las divertidas ocurrencias de sus representantes en la mesa y se rebelaron contra las pragmáticas y desmotivadoras réplicas de la facción "profesional". Desgraciadamente no concurría ningún crítico especializado en la temática MANGA que equilibrara la balanza de posturas enfrentadas. Podríamos hacer un breve repaso de los puntos que se trataron:

1. Oferta de mangas en Espana muy limitada. Los mangas que rebasan nuestras fronteras son los que han sido previamente tamizados por los mercados francés, americano e italiano, que seleccionan en virtud de criterios puramente comerciales. Los diferentes códigos narrativos, las contrapuestas tradiciones culturales, la divergente mentalidad, la existencia de valores antitéticos hacen virtualmente imposible alcanzar cuotas de mercado que rentabilicen la inversión editorial. Solamente aquellas obras que vengan avaladas por mercados extranjeros y traten temáticas comercializables serán distribuidas entre nuestras fronteras (bufidos de los otakus: obras como TOUCH en las que aparecen típicos tópicos japoneses han tenido un gran éxito). Respuesta: Solamente aquellas tiradas que superan los 25.000 ejemplares pueden considerarse rentables. En España el público no accede fácilmente a la información y el mercado no es voluble. En consecuencia disminuye el potencial de posibles compradores. Conclusión: la política editorial tardará en satisfacer las exigencias de los aficionados con respecto a historias intimistas o melodramas minimalistas ya que en ellas se manejan códigos no importables. Por el momento priman las consideraciones puramente lucrativas.

2. ¿La afición femenina? (Una servidora tuvo el placer de discutir personalmente esta cuestión con Lorenzo Díaz) Exotismo, tratamiento de los sentimientos de los personajes, obras protagonizadas por personajes femeninos, dinámica, efectismo visual, credibilidad, frescura, capacidad de impacto de la novedad, apoyo de la animación televisada... son algunos de los factores que inciden en esta inusual predilección.

3. ¿Está el cómic americano en decadencia? ¿Es el manga una moda pasajera? Cuestión debatida y no depurada. Filias y fobias quedaron patentes. ¿Conseguirá la tradición superar este incierto bache? ¿Será capaz la novedad de consolidar su puesto en



"Las hermanas Gilda", simpática reproducción situada en la 3ª planta a modo de centro sobre el que giran las exposiciones de: TBO histórico español, 'Al saco roto' de Federico del Barrio y 'Leo Verdura' de Rafa Ramos.

Instantánea de la mesa dedicada al manga. De izqda. a dcha.: Antonio Marugán, Rafael Lázaro, Lázaro Muñoz, Mariano Ayuso, Osvaldo Torres, Lorenzo Díaz, Jesús Palacios y, oculto tras un espectador que supo colar "graciosamente" un ¿breve? monólogo autosatisfactivo, Antonio Trashorras.

el mercado español una vez enfriada la inicial euforia? Opiniones para todos los gustos. Elija usted la postura que más le convenga (si es posible, aquella cuyo ratio calidad/precio le sea más favorable).

4. ¿Por qué están proliferando los fanzines de manga mientras que no existe ninguno de superhéroes? ¿Puede ser ello reflejo del desinterés que el cómic americano causa entre nuestras fronteras y de su incierta crisis? A tenor de los comentarios de los "expertos" el hecho de que el mercado español se haya aprovisionado de cómics de superhéroes durante los últimos años ha provocado: 1) saturación del mercado, 2) información amplia y actualizada que abarca todas las novedades, 3) existencia de publicaciones profesionales que depuran in extenso dicha temática.

"No tiene sentido escribir sobre algo de lo que todo el mundo sabe. Por otro lado, ¿quién entiende japonés?".

En líneas generales el coloquio se polarizó en tomo a tres temas fundamentales: la censura, la política editorial y la estrategia de contraprogramación televisiva en materia de ANIME. El tema de debate daba pie a ampliar el tiempo inicialmente destinado a su desarrollo, los enardecidos ánimos de los asistentes impregnaban el ambiente de un cálido sentimiento de frente común, NADIE quería abandonar la sala pero eran las 21:00 h. y el Mercado Puerta de Toledo cerraba sus puertas al público... Mario Ayuso, comisario del Salón, supo encontrar la solución idónea: posponer la finalización de la mesa redonda tras una segunda sesión celebrada en uno de los días posteriores. Desgraciadamente esta segunda velada estuvo poco nutrida tanto en términos de ponentes como de asistentes, pero reveló que el cómic japonés está de moda en España y que frente a viento y marea los aficionados seguirán luchando en defensa de sus intereses recurriendo a los más variopintos medios si ello les ayuda a conseguir esos preciados tesoros que llenan de magia y exotismo sus hasta entonces apagadas estanterías.

Viernes 22, 19:00 h.: Homenaje a Manuel Summers.

Coordinada por uno de sus hijos, esta exigua exposición no hacía verdadero honor a la figura de Summers. El pase de la película "Del rosa al amarillo", junto con el colofón honorífico, no pudo paliar la sensación de vacío que la muestra inspiraba.



"TBO histórico español". De vez en cuando es conveniente volver la vista atrás y contemplar el trabajo realizado por nuestros 'planes profesionales'. Sería necesario explorar nuestras propias raíces en lugar de ensalzar cualquier novedad proveniente de allende nuestras fronteras. Kodansha, Shueisha, Marvel, DC... están muy bien pero ¡qué decir de las antiguas Bruguera, Editorial Valenciana, Toray...! Voto a bríos, como solía decir el Guerrero del Antifaz, defendamos a capa y espada la producción autóctona española. Si no, ¿quién lo hará? ¡Los japoneses seguro que no!

Sábado 23, 19:00 h. "Luca Torelli es Torpedo".

Tras la obra teatral y el lanzamiento en los USA de los comicbook los Estudios Rojo Sanz han preparado una versión animada para adultos de las aventuras de este personaje surgido de la imaginación de Bernet y Abulí que constará de 13 episodios de 30 minutos de duración. El coste estimado de la producción será de 200 millones de pesetas, estando previsto que se emita por TV a finales de 1994 o principios de 1995. Juan Antonio Rojo, director y realizador de la serie, y Luis Cobos, compositor de la banda sonora original, intervinieron en el coloquio dando su particular visión del personaje y su versión animada tras el visionado de un episodio piloto a modo de presentación.

Éstas fueron las conferencias, aunque no toda la oferta del Salón ya que paralelamente tuvieron lugar las siguientes exposiciones:

-Trabajos publicitarios de Javier Olivares.

-"El nostálgico mundo de Gerry Anderson", de la mano de Antonio Navarro.

-"Leo Verdura, un león vegetariano en Madrid". Exposición de originales de Rafa Ramos.

-"26 años de Star Trek".

-" Exposición-homenaje a Manuel Summers".

-"Al saco roto". Exposición de originales de Federico del Barrio.

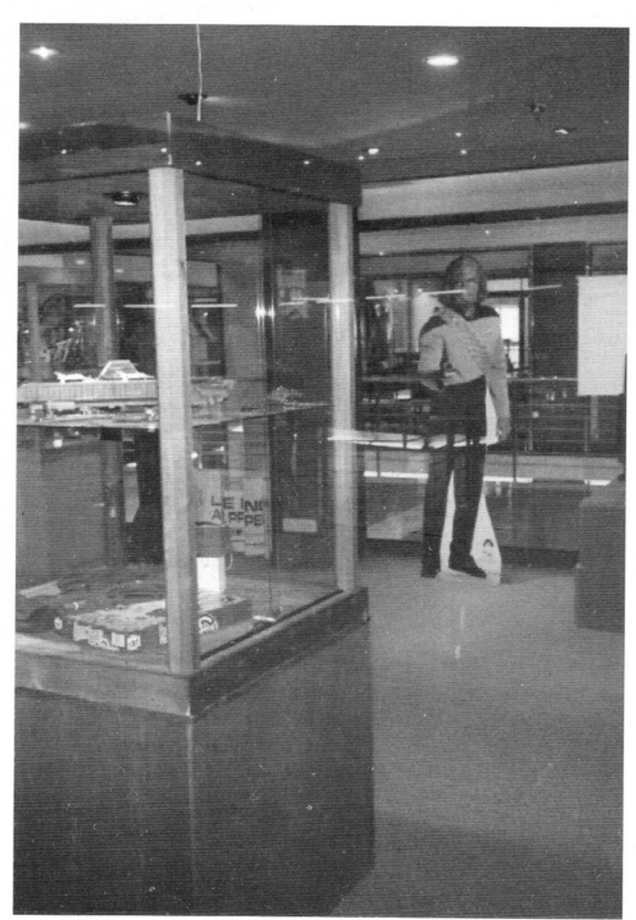
-"TBO histórico español", de la mano de Javier Conde.

-"Originales de Sergio Bleda".

-" Sherlock Holmes en el cómic", aproximación de la mano de Cristina Macía.

Resultó francamente decepcionante percibir la dispersión reinante en el ala dedicada a DEL BARRIO y RAMOS, autores de una calidad artística merecedora de un expositor diferenciado donde sus trabajos alcanzaran el realce y la distinción que les son propios. Del mismo modo la sobriedad y parvidad de la exposición consagrada a Star Trek hace dudar de la conveniencia de su inclusión (Igor y su capitán hubieran sufrido de haber estado presentes, ni siquiera haber aumentado el combustible hubiera servido de solución), así como la marginalidad con que fueron dispuestas las salas asignadas a Javier Olivares y Sergio Bleda.

Mario Ayuso desplegó un titánico esfuerzo de coordinación y gestión durante todo el periplo. Hizo del establecimiento su improvisado hogar y se avino a desempeñar paralelamente el papel de relaciones públicas, supervisor de mantenimiento y paternal árbitro de conflictos. Su afabilidad y dedicación ganaron el respeto de todos los asistentes y concretamente el aprecio de quien escribe estas líneas, pues tuve la suerte de tratar directamente con él a raíz de una entrevista de que le hice objeto y que a continuación transcribo:



"Star Trek". Los trekkies -y uno en particular que ahora está haciendo la 'mili'- se hubieran sentido muy decepcionados de haber visto el desastre que resultó esta exposición. ¿Qué relación existe entre el mundo de Gerry Anderson y Mr. Spock? ¡A lo mejor el Capitán Escarlata y él estuvieron cenando juntos a bordo del Enterprise!.

ROSA C: ¿Cómo surgió la idea del Salón?

MARIO A: Hace un año Kapta-3 pidió un estudio de mercado con respecto a la viabilidad de un proyecto de salón en Madrid a raíz de un sondeo favorable previo realizado en el FICOMIC '93. En vista de los resultados decidieron contactar conmigo para que me ocupara de la organización. En realidad ha sido algo precipitado ya que se comenzó a preparar en Enero, pero el Mercado Puerta de Toledo impuso condiciones con respecto a las fechas que debimos aceptar. No obstante creo que estos 3 meses han dado sus frutos.

RC: ¿Ha sido difícil encontrar respaldo financiero?

MA: El Ayto. de Madrid, la Comunidad de Madrid, y las empresas Torras Papel, Phillips, Madrid Rock y Café de Mercado han financiado este Salón. A pesar de ello el presupuesto ha sido exiguo, lo cual, junto con la falta de tiempo, ha restringido la posibilidad de preparar más a fondo las exposiciones o traer autores nacionales (¡para qué hablar de los extranjeros!). Cualquier proyecto novedoso implica un riesgo que poca gente se atreve a afrontar. Debido a ello ni los autores estaban interesados en acudir ni las editoriales en contratar stands.

RC: ¿Qué juicio le merece el Salón?

MA: Me parece que no soy yo la persona más indicada para hacer una evaluación, sería demasiado subjetiva... Está siendo bastante nutrido en cuanto a visitantes. Todos los profesionales madrileños se han pasado por aquí, también nostálgicos que intentaban recuperar ilusiones de su niñez, aficionados, curiosos... En general creo que estoy satisfecho.

RC: ¿Está planeando algo para el año que viene?

MA: Se celebrará un nuevo Salón, mucho más variado y atractivo que el presente. Algunos representantes de editoriales que en principio eran reacias a alquilar stands han contactado conmigo para asegurar su participación en el futuro. Por el momento tan sólo hemos iniciado las negociaciones, deberemos ser más previsores y detallistas, contaremos con un presupuesto mayor y más tiempo para organizar con detenimiento las actividades que ofreceremos a un público exigente que sabe lo que quiere. Es pronto para hablar de ello, todavía no tenemos nada definitivo. Al menos podré guardarme para mí este pequeno secreto, en caso contrario ¿cómo podríamos sorprenderos el año próximo?

RC: El stand de los fanzines es uno de los más "cutres", pero parece ser uno de los más visitados. ¿Se ofrecen novedades interesantes?

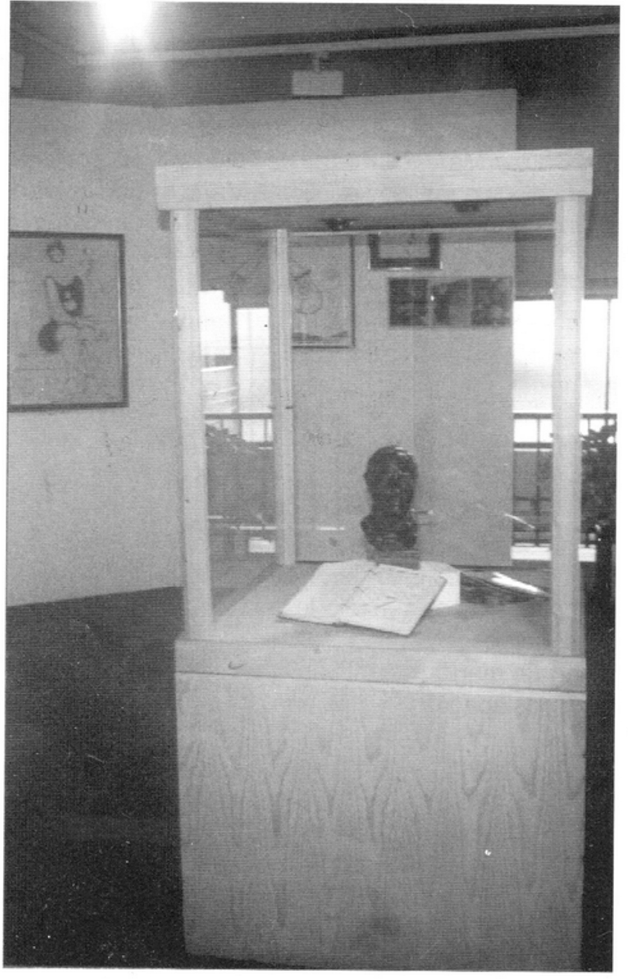
MA: Los fanzines no pueden prescindir de este tipo de acontecimientos. Suponen la ocasión ideal para darse a conocer y negociar con los libreros programas de distribución. Muchos no consiguen sobrevivir más de un número, pero son la fórmula idónea para que muchos de sus talentos se den a conocer y exploten sus cualidades, bagaje indispensable para poder dedicarse a ello en el futuro como profesionales.

RC: Por último, una pregunta algo capciosa, y desearía que fuera sincero. ¿Qué le parece MANGAZONE?

MA: Es uno de los fanzines sobre manga que más se ha esmerado en la presentación, diferenciándose del resto. No obstante hay que tener en cuenta las exigencias del mercado, para mantenerse es necesario introducir innovaciones y tener muy presentes los gustos del público.

El Salón de la improvisación, del dinamismo, de los intereses compartidos, del reencuentro de la Peña... en definitiva, el PRIMER SALON DEL COMIC DE MADRID. Primicia y preludio.

ROSA



¡Qué solo se sentiría Summers en aquel ala semivacía alejada de las rutas más transitadas del Salón!

Club de Fans
Kimagure Orange Road



Dibujo original de Jose Manuel Robledo

Si el número anterior comenzaba diciendo que próximamente se editaría el manga de Kimagure, éste lo comienzo diciendo que ya está en los kioskos. Desde finales del mes de Abril, se ha comenzado a publicar una serie limitada de 12 números (¿por qué series limitadas?, ¿por qué todavía continúan haciendo esas series limitadas cuando ya hay un mercado para los mangas?, ¿no se dan cuenta de que a la gente le gusta terminar lo que empieza?). La editorial Norma Comics por fin ha lanzado al mercado



Dibujo original de Elisa López Maxiá

nuestra serie favorita, y aunque a primera vista parezca que yo me retrasé en el anuncio, no es así, sino que ellos se han adelantado. Si os fijáis en la fecha que aparece en los créditos, ésta corresponde a Agosto del 94, y si mi calendario no me engaña, el manga se lanzó a finales de Abril. Cuando tuve por primera vez conocimiento de que una editorial se estaba planteando sacar el manga de K.O.R. (de esto hace como un año) me alegré muchísimo, hacía menos que once meses que el primer pase de la serie de animación había terminado y ya había alguien que quería editarla. Después, cuando las distintas editoriales empezaron a sacar numerosas series de mangas con regularidad, me disgustó pensar que el nivel de calidad de Kimagure fuera como el de muchas de las que habían sacado hasta el momento (aparte del hecho de que estaba pasando el tiempo y el manga no salía). Ahora que por fin tenemos el manga, he de decir que (probablemente, más o menos, tal vez) mis temores eran infundados. La edición en castellano del manga está muy bien impresa (por lo menos el primer número), las traducciones son bastante buenas y en general todo está bastante bien. Entre nosotros, estoy bastante decepcionado, esperaba poder ensañarme con los de Norma ya que no pude hacerlo con otras de sus publicaciones (Den en shojo Video Girl Ai, para mas señas) pero la edición de Kimagure ha sido muy acertada, aunque no perfecta. Sus fallos son los siguientes:

El precio, me parece que, a estas alturas, que cobren por capítulo y medio de la serie el precio de 375 pesetas es un poco excesivo. Cada tomo original cuesta 370 yens, que al cambio actual son unas 500 pesetas más o menos. Aquí los tomos originales se pueden conseguir (cuando se puede) a unos precios que oscilan entre las 1.000 y las 1.500 pesetas. Sale más barato comprar los originales que la edición en castellano. Eso sí, es en castellano. Si hablamos de Italia, me parece que como países mediterráneos tenemos bastantes similitudes... excepto en el precio de los mangas. Lo que vengo a decir es que ya está bien de cobrar estos precios abusivos, los tomos italianos (tengo la sospecha de que la edición castellana proviene de ellos) tienen mayor número de paginas y respetan tanto el formato como el número de capítulos en la mayoria de los tomos, y tan sólo cuestan 3.000 liras (250 pesetas).

La serie limitada, sigo diciendo lo mismo, ¿por qué siguen haciendo series limitadas? El argumento de que lo hacen para poder mostrar un amplio abanico de mangas ya no es válido. Que lo hagan con series que no son conocidas es razonable, pero con series que realmente tienen un público tanto dentro como fuera del país (recordad que Kimagure ha sido y es serie de culto en países como Italia, Francia y EEUU) ya asegura un éxito de ventas y ya no es necesario tantear el mercado de esta serie.

Éstos son los principales fallos que le encuentro al primer número de la edición de Kimagure Orange Road por parte de la editorial Norma Comics. Hay algún que otro pequeño defectillo por ahí (como la tontería de poner los nombres al revés), pero nada grave. En suma, la edición castellana de nuestra serie favorita ha sido realizada muy adecuadamente, me parece que es una buena oportunidad para añadirla a nuestra colección y no debemos desaprovecharla.



Dibujo original de Cati Ortiz

En este número vamos a continuar con el resumen del segundo tomo de Kimagure. Sí, ya sé que ahora ya está el manga en castellano, pero yo empecé antes y no me gusta dejar las cosas a medias. Del resumen de este segundo tomo se va a encargar también Luis Alís (por lo menos eso espero). El resumen del número uno le salió muy bien y me parece perfecto para continuar haciéndolo. Posiblemente termine haciendo el resumen de todos los tomos, desde luego por mí que no quede.

KIMAGURE Orange✪Road

VOLUMEN 2

EPISODIO 1: ***First Test!***

La época de exámenes ha comenzado y Kyosuke y Hikaru estudian juntos en la biblioteca. En realidad, el que estudia es él, porque ella se dedica más a babear el uniforme ante la figura de su amado. Kyosuke quiere acabar pronto, y Hikaru no cesa de hacerle arrumacos delante de todo el mundo.

Hikaru le pide a Kyosuke que no le diga a Madoka que ellos dos estudian en la biblioteca después de clase (misterio). Un rato después, cuando han acabado, Kyosuke va al Abcb a ver a Madoka y la encuentra leyendo. "¿Tú también estás estudiando para el examen?". Kyosuke se sorprende al ver que Madoka estudia en un libro mucho más complicado que el que él usa. "¿E-esto es de verdad lo que tú estudias?" "¡Qué va, si eso es fácil!". Kyosuke se queda atónito.

Madoka, después de explicarle algunas cosas, se da cuenta que está algo verde y le dice: "Oye, ¿estudiamos juntos hasta el examen?". Kyosuke está como unas castañuelas. Quedan todos los días a las cinco en el bar, pero eso está a veinte minutos de la biblioteca y Kyosuke acaba de estudiar con Hikaru ¡a las cinco! Total, que no le queda más remedio que ir por ahí teletransportándose. Todo parece ir bien (Madoka está muy cariñosa con Kyosuke) hasta el día en que Hikaru propone ir a tomar un café al Abcb después de estudiar. Madoka, al verlos, se muestra un tanto violenta y los sirve como si fueran desconocidos. Pero Kyosuke se encuentra dentro del menú una nota de Madoka animándole para el exámen. Kyosuke ve entonces que se comporta así para no ponerle en evidencia. Aun así, al día siguiente Kyosuke hace un examen fatal y queda el 256 de una lista de 257 alumnos. Komatsu se ríe en su cara porque él ha quedado ¡el 255!

EPISODIO 2: ***Shopping Buggy!***

Madoka es preciosa. Es maravillosa. Es toda una mujer. Los chicos se giran cuando pasa por la calle. ¡Hasta los chicos mayores se giran!

Kyosuke la está esperando. Han quedado para hacer algo. Pero ¿qué?. Cuando él lleva media hora esperando, ella aparece. "¿Has esperado mucho?" "No, si acabo de llegar", miente. Kyosuke se ha arreglado mucho, encorbatado y todo que va. Madoka se lo hace notar y él no puede evitar sonrojarse.

¿Y por qué han quedado? Remontémonos al día anterior en el que Kyosuke entra al Abcb, y el dueño del local (Madoka le llama "Master") le dice a Kyosuke: "Oye, ¿quieres tener mañana una cita con Madoka?".

Ella protesta mientras Kyosuke tiene un conato de taquicardia. Resulta que hacen falta varios artículos de menaje para el bar y Madoka iba a ir a comprarlos, pero al Master se le ocurre que Kyosuke podría acompañarla y ayudarle a cargar con las cosas. Ella dice que estará bien sola, pero él decide acompañarla de todas maneras. Y así, tras encontrarse, se dirigen a los grandes almacenes.

Kyosuke está cohibido. Madoka demuestra una envidiable habilidad para desenvolverse como una adulta, se comporta como tal. Tal autosuficiencia abruma al pobre Kyosuke, que difícilmente concibe que ella tenga su misma edad. Para colmo, la chica de los almacenes le confunde con su hermano pequeño. Ella se ríe, lo que le hace avergonzarse más aún.

Madoka ve que el pobre de Kyosuke está sufriendo y le propone ir después de las compras a la cafetería a tomar alguna cosa. Pero como es costumbre, dos moscones se acercan a ella y comienzan a decirle que si es muy guapa y tal y cual (nampa wo suru). Kyosuke opta por defenderla y ella opta por largarse, dejando a Kyosuke solo con los dos tipacos y la cuenta.

Kyosuke la alcanza en el ascensor. Una vez dentro, éste se para a mitad de trayecto y comienza a entrar humo por la rendija de la puerta. Kyosuke usa el teléfono que había dentro del ascensor para decir que estaban atrapados, pero hay un malentendido y ellos no acaban de saber se ha recibido el mensaje o no. Por ello, Kyosuke usa su poder para saber de qué hablan en el exterior. Cuando descubre que están intentando rescatarles, se lo dice a ella. Así, todo acaba en un susto.

EPISODIO 3: ***Zawaku no Yubiwa!***

Kyosuke está muy preocupado porque Ayukawa ha faltado a clase y no se sabe nada de ella. Hikaru tampoco tiene idea. El Master del Abcb le dice que había ido a hacer un viaje importante con el shinkansen. Cuando Kyosuke quiere averiguar algo más, el Master le dice "qué, ¿preocupado?", ante lo que Kyosuke se calla para no ponerse más aún en evidencia. Al día siguiente, Ayukawa sí que acude. Kyosuke se muestra sereno, y ella parece estar muy simpática. Cuando él le pregunta acerca de su viaje, ella se escapa con evasivas. Pero sigue comportándose igual de dulcemente toda la tarde. Cuando Kyosuke llega a su casa, Kurumi



(con la que solía discutir) se muestra también amable y hasta le ofrece un café y todo. Pero no sólo con Kyosuke, sino también con su padre. Manami le explica a Kyosuke que cuando las chicas se encuentran tan simpáticas y amables, es porque seguramente algo les ha ocurrido que les ha hecho muy felices. Kyosuke parece comprenderlo, pero no parece dispuesto a aceptarlo. Es más, parece deprimirse un poco al ver que Ayukawa está tan simpática con él. Al día siguiente, durante la clase, le sonríe, cuando solía ser al revés. De vuelta a casa, preguntándose qué podría ser esa cosa que tan feliz ha hecho a Madoka, ella le ancalza (siempre hablando muy dulcemente y tal), y al verle tan deprimido, le propone ir al Abcb a tomar algo. Una vez allí, por una casualidad. Kyosuke se fija en su dedo y ve allí ¡un anillo de prometida!

Kyosuke no puede creerlo "pero si es una estudiante de secundaria como yo...", piensa aterrado. Justo en ese momento, suena el teléfono. Es un hombre llamado Hamada. Del susto que se lleva, Kyosuke vuelca su café. Tras oír de los labios de Ayukawa cosas como "aún soy estudiante" o "saluda a papá y mamá de mi parte", y volcar de nuevo su segundo café, Kyosuke se marcha, destrozado, comprendien-

do por fin que Madoka va a casarse. Kyosuke vuelve a su casa y se encuentra en el balcón de su casa, triste y pensativo, cuando llega Madoka con la bolsa del colegio que Kyosuke se había olvidado en el bar. Kyosuke la invita a pasar. Están los dos en el balcón. Las luces de la ciudad brillan. El momento es muy hermoso y Kyosuke aprovecha para preguntarle acerca del tal Hamada y de su anillo de compromiso. ¡Cuál no sería su sorpresa al descubrir que la que se iba a casar era su hermana de 27 años, y que el anillo era un regalo de agradecimiento del Master por su trabajo en el Abcb!

EPISODIO 4: *Alcohol Blues!*

Kyosuke ha pasado la tarde del domingo en casa de Komatsu. Por la noche, mientras vuelve a su casa, pasea por la ciudad y se encuentra allí con Ayukawa, que se iba por ahí a tomarse unas copas porque ya había terminado de trabajar. Así, se van los dos juntos por ahí de picos. Al pasar por delante de la Disco Moebius (¿os acordáis?) unas chicas mayores amigas de Madoka le preguntan si se dedica a cuidar de bebés. Kyosuke se cabrea y monta una allí mismo, que Madoka salva sacándolo de allí. Después se van a un bar a beber, donde Madoka conoce a la camarera. Kyosuke está sorprendido del mundo que descubre gracias a Madoka. Claro, después de las copas, Kyosuke lleva una castaña que no se aguanta en pie (el pobre nunca había bebido alcohol). En ese estado, intenta besar a Madoka. Se oye un extraño sonido (¿una bofetada, tal vez?) y lo siguiente que recuerda Kyosuke es estar tumbado en su cama, con un terrible dolor de cbeza y cinco preciosos y estilizados dedos marcados en su joven e imberbe cara.

EPISODIO 5: *Chiguhagu Feeling!*

A la mañana siguiente, Madoka no se digna ni a mirar a la cara a Kyosuke. Éste intenta hablar con ella para disculparse, pero que si quieres arroz, catalina. Esa misma tarde, Ayukawa, Hikaru y el Master tienen una conversación en el bar que ayuda a Ayukawa a aclarar sus sentimientos. Al día siguiente es ella la que se dirige a hablar con él, pero el %&·$-#! de Komatsu lo impide , porque se lo lleva a la cantina a comprar un bocadillo. Madoka se queda hecha polvo y pensando "después se lo irá a comer con Hikaru...". Y en efecto, Hikaru pilla a Kyosuke por banda y se lo apalanca para comer en la azotea del colegio. Curiosamente, Madoka sube allí buscando algo de tranquilidad y se encuentra con Hikaru dando de comer a Kyosuke. Gira la cabeza y baja las escaleras corriendo. Kyosuke, dispuesto a zanjar el asunto de una vez por todas, le dice a Hikaru señalando al cielo "¡Mira, un hombre!" y mientras aquella se queda en la parra, baja las escaleras corriendo tras Madoka. Pero como no la alcanza, se teletransporta un piso más abajo de donde está ella. Allí Kyosuke se disculpa por lo que hizo y le dice que, aunque no se acuerda bien, no quiso ofenderla. Madoka le acepta por fin las disculpas, y todo queda arreglado. Aun así, Kyosuke le tiene que regalar el bocadillo a Madoka porque ella no ha comido aún y él se está comiendo el bento que le ha preparado Hikaru!

EPISODIO 6: *Nimai no Snap!*

Hikaru y el padre de Kyosuke, que es fotógrafo freelance, chocan en una esquina. Tras una semibronca por parte de Hikaru, ésta se dispone a irse cuando el padre de Kyosuke, admirando su belleza y su carácter, le propone que sirva de modelo. Así, quedan para el domingo por la mañana. Hikaru está muy emocionada, pero Ayukawa le dice que podría ser peligroso, y aquella se lo toma al revés y le pide a Kyosuke que la acompañe. Él dice que no puede porque el domingo por la mañana tiene que ayudar a su padre. Así, será Ayukawa quien acompañe a Hikaru. La sorpresa llega cuando Kyosuke, acompañando a su padre, llegan donde habían quedado con la modelo y se encuentran con Madoka y Hikaru. Asimiladas las sorpresas, Hikaru intenta agradar al padre de Kyosuke ("¿quiere que le lleve la bolsa?") mientras Madoka y Kyosuke están un tanto avergonzados de la situación. Una vez en la playa, Hikaru se desenvuelve muy bien de modelo. El padre de Kyosuke le dice "ella es tu chica ¿verdad?". Kyosuke mira a Madoka, se sonroja y lo niega. Madoka se siente cada vez más de bulto, por lo que decide irse. El padre de Kyosuke, al ver la cara que se le ha quedado a su hijo después de que Ayukawa se marchara, le dice que también ella lo haría muy bien de modelo, por lo que Kyosuke sale corriendo a buscarla. Ante la sinceridad de Kyosuke, Madoka decide volver y hacerse las fotos. Quedan todas preciosas, incluyendo una en la que se ve a Ayukawa y Kyosuke cogidos de la mano y otra en la que sale Hikaru... ¡tirándosele al cuello a Kyosuke!

EPISODIO 7: *Jeracy Rain!*

Llueve, y el tonto de Kyosuke se ha olvidado el paraguas en casa. Ayukawa se ofrece para acogerle en el suyo, para la felicidad de Kyosuke, pero la inoportuna de Hikaru lo estropea todo con su entrada triunfal (de verdad que cada vez me cae peor esta chica). Pero esta vez lo que hace es dejarle su paraguas a Kyosuke para que pueda ir con Ayukawa, ya que ella va a quedarse un rato más en el colegio.

Mientras, un chico misterioso les observa desde una ventana del colegio. Parece mirar con una rabia especial a Kyosuke. Mientras vuelve con Madoka, le pregunta acerca de él. Ella le cuenta que se llama Yusaku Hino y que junto con Hikaru formaban un trío de amigos desde la infancia. Cuando le cuenta a Kyosuke que se metían en el baño juntos, a Kyosuke le da algo, e incluso después de que ella le expicara que sólo fue cuando eran muy pequeños, Kyosuke retiene el nombre como posible rival, pues piensa que Yusaku está enamorado de Madoka desde la infancia. Tras unos encuentros electrizantes con Yusaku, éste le amenaza y le dice que se aleje de "esa chica". Entonces, Madoka, que había oído la conversación, le pregunta sarcástica qué piensa hacer. Kyosuke se queda paralizado porque cree que Yusaku hablaba de Madoka, pero ésta le dice que Yusaku está enamorado desde pequeño de Hikaru. Kyosuke respira tranquilo, y Madoka entiende por qué. Ya sabe que Kyosuke está enamorado de ella.

EPISODIO 8: *Ainiku Kataomoi!*

Yusaku recuerda cómo cuando él era pequeño unos matones le estaban dando una paliza y Hikaru le salvó. A partir de aquel día, Yusaku se entrenó duramente y cuando creció, se hizo más fuerte y todos le respetaban. Cuando se lo contó a Hikaru, ésta le dijo que ya tenía a otro, y la hiena sonriente de Kyosuke apareció ante sus ojos. Intentando estrangularle, se abalanzó hacia su cuello, despertó y vio que estaba estrangulando a un profesor en medio de una clase. Hala, "castigao".

El pobre Yusaku ha sido reemplazado en el corazón de Hikaru. Yuchan (así le llama Madoka) anda apesadumbrado por los pasillos. De repente se cruza con Hikaru. Ésta le sonríe ("¡hola!"), pero resulta que no era a él, sino a Kyosuke, que venía tras él. Cuando Hikaru le muestra a Kyosuke el bento de cinco pisos (Godan Makunouchi) que le ha preparado, Yusaku se marcha, temblando de rabia y desesperación.

Así, para desquitarse, intenta averiguar todo lo posible sobre Kyosuke y descubre que tiene dos hermanas preciosas y está ¡¡enamorado de Ayukawa!! La cosa está que arde... más en el próximo número.

Luis Alís Ferrer

Nota: Alguien podría decirle al Matsumoto que no es obligado terminar los títulos de los episodios con un signo de admiración.



MEIKO NAKAHARA

Lo único que he podido conseguir sobre la señorita Meiko es una pequeña lista con los discos que sacó al mercado entre los años 85 y 90, aparte de que también realizó algunas canciones para los OVAs de Dirty Pair. Aparte de esta pequeña información no sé mucho más (la verdad es que no sé nada más). Pero espero que por lo menos la lista de LPs que voy a poner a continuación sirva para que si alguien quiere comprar alguno de sus discos tenga alguna referencia.

NAKAHARA MEIKO (Dirty Pair. Kimagure Orange Road)

Chaki Chaki Club
Eastworld CA32 1130 (1985.5.22), ¥ 3.008
(Contiene una versión alternativa de Uchuu Ren'ai -Space Fantasy-)

Moods
Eastworld CA32 1228 (1986.3.20), ¥ 3.008
(Este contiene una versión alternativa de Russian Roulette)

Moga Best Collection
Eastworld CT32 1278 (1986.9.3), ¥ 3.008

Puzzle
Eastworld CT32 1393 (1987.3.4), ¥ 3.008

New Best Now
Eastworld CT32 1523 (1987.8.26), ¥ 3.008
(Éste lo tengo yo, es recomendable para el que guste de la voz de esta cantante, aunque las canciones no son como las que canta en Kimagure exactamente)

Kagami no naka no Actress (The Actress in the Mirror)
Eastworld CT32 5150 (1988.3.5), ¥ 3.008

1. Dance in the memories 4:19
2. What's going on 5:00
3. Don't be silly 4:26
4. Infinite love 4:59
5. Actress in the mirror 3:32
6. Paradise Island 4:51
7. Caribbean Night 4:02
8. ? 3:39
9. Casanova 5:07
10. In your eyes 4:09

(En éste se encuentran algunas de las canciones que aparecen en los compacts de Kimagure,Kagami no Naka no Actress y Dance in the Memories)

2 ji made no Cinderella (Cinderella Till 2)
Eastworld CT32 5210 (1988.5.25), ¥ 3.008

Mint
Eastworld CT32 5211 (1988.5.25), ¥ 3.008

Lotos no kajitsu Lotos
Eastworld CT32 5212 (1988.5.25), ¥ 3.008

Coconuts House
Eastworld CT32 5213 (1988.5.25), ¥ 3.008

Meiko's Best Selection 10+1
Eastworld CT32 5214 (1988.5.25), ¥ 3.008

1. Funky Christmas (versión corta)
2. Emotion
3. Getsuya ni Kiotsukete!
4. Friday Magic
5. Gemini
6. Go Away
7. Kimitachi Kiwi*Papaya*Mango Dance
8. Futari no Rainy Day
9. Rui no Slow Dance
10. ????? no Daydream
11. Konya Dake Dance*Dance*Dance
12. Funky Christmas

303 E 60th Street
Eastworld TOCT 5645, (1990.5.31), ¥ 3.000
11 tracks, 51:31
(Pop/Jazz. La letra y la música han sido escritas por la propia Meiko.)

1. Daiyamondo miwa kenasia (Is it true love) 4:29
2. Natsusoo no getsu 4:31
3. Daybreak in N.Y. 6:18
4. What do you want me to do 4:16
5. CON GAME 5:11
6. 34F Ame no Sunday noon 4:16
7. Boyfriend 5:02
8. Private Beach 5:36
9. Ariishia 4:32
10. Last X'mas Eve 5:06
11. Daybreak in N.Y. (reprise) 2:09

Happy Birthday, Love For You
Eastworld

On the Planet
Eastworld



Bueno, ésta es la discografía de esta cantante que yo he podido reunir gracias a unos ficheros de Internet que nos mandó uno de nuestros lectores. Espero que haya servido para algo el esfuerzo de JJ para meter esto en algún sitio (sí, yo también te quiero, JJ). Bueno, vayamos con más cosas que se hace tarde.

SOUND COLOR 1

¿Qué podría decir yo sobre el Sound Color 1? Pues por ejemplo que salió en el año 87, y es el primero de una trilogía de CDs que recoge los temas de fondo (BGM) y principales temas vocales de la serie. El primero de estos CDs salió como ya hemos dicho en el 87, el segundo en mismo año, y el tercero en el 88. Los tres CDs salieron agrupados en un pack llamado "Sound Color Box". Hoy sólo nos vamos a ocupar del primero de esta trilogía.

Night of summer side (4´09") *(Opening Theme)*
Este es el tema de apertura de la serie en los primeros capítulos. La voz es masculina (para variar), de .... La canción es pop, de muy buen ritmo y con un estribillo (Night of Summer Side) que se repite bastante pero sin llegar en absoluto a ser monótono.

Akai Mugi Wara Boshi (2´45")
Este tema es el que suena nada más comenzar la serie, cuando Kyosuke comienza a subir por las escaleras que le llevarán a Madoka. Además, suele salir bastante como fondo a los pensamientos del personaje. La melodía se caracteriza por el sonido de los violines y las ¡castañuelas!

E.S.P. ni mo T.P.O. (1´04")
Este es el tema que suena en el primer capítulo cuando Jingoro intenta escapar de sus queridas pero peligrosas (inintencionadamente) dueñas. La música es, por definirla de alguna forma, como de carnaval brasileño pero en plan cachondeo, o algo así.

Aozora wo Futtobase (1´33")
Este tema suele salir cuando hay alguna situación tensa, cuando Madoka se dispone a enseñarle a alguien un poco de educación y esas cosas. La música es perfecta para las situciones en las que aparece. Refleja perfectamente la tensión de una persecución o de un inminente enfrentamiento.

Madoka no Thema (Hitori Bocchi no concert) (2´27")
Este es sin duda el tema que más emoción contiene en todo el CD (ésta por supuesto es mi opinión, y cualquiera puede estar en contra. Eso sí, cuando lo estemos torturando que no llore). Madoka tocando el saxo sola en la clase de música, esta escena es posiblemente la que todo buen aficionado recuerde mejor de la serie. La música es bastante melancólica, e irradia una gran tristeza.

Walk Struttin' (2´10")
El tema representa a la perfeccion su título ("andar pavoneándose"), la melodía es de tipo jazz, con un bajo y una batería que marcan el ritmo, mientras que la guitarra y el saxo lo acompañan.

Kiken na Triangle (4´15")
Segunda canción vocal del CD, del mismo cantante del primer tema. Ésta la podéis oír en el episodio en el que Kyosuke se pone a bailar con Hikaru la primera vez que va a una discoteca. La música es perfecta para bailarla cogido a tu pareja, es bastante romántica.

Natsu no Mirage (4´30") *(Ending Theme)*
Primera canción de Kanako Wada, ésta fue utilizada para finalizar los primeros capítulos. Tendría que haberse oído de fondo en la OVA de Hawai, pero...

Gimon fu ha Naisho de (1´52")
Éste tema suele escucharse cuando Kyosuke se dispone a hacer algo a escondidas. Es una melodía cargada de suspense, muy enigmática.

Aerobics on "RAP" (1´52")
Como bien dice el título, si lo que quieres es hacer aerobic, ésta es tu música. Rápida y con un sintetizador marcando el ritmo, te entran ganas de ponerte a dar saltos.

Rock an' Roll Diabolic (1´54")
Una música agresiva y machacona, con batería y guitarras eléctricas con mucho ritmo. Ideal para agobiar a los vecinos a las tres de la mañana.

Exclamation no Aku dakumi (0´29")
Ésta es la música que acompaña a la despedida de los capítulos, cuando sale la foto y Kyosuke nos cuenta como metió la pata ese día. Muy corta.

Honki Donk Hip Hop to Us (1´40")
Primero empieza con un saxo, luego le acompañan unos timbales, ésta podría ser, en definitiva, una variación de alguno de los temas anteriores.

Dancing Way (2´38")
Éste estoy seguro de que sale en algún lado, ¿pero quién sabe ánde? Ésta podría ser una de las preguntas del concurso que estamos preparando (que no se nos ha olvidado, lo que pasa es que dicen que mis preguntas son muy difíciles. ¿Vosotros qué creéis?

Jenina (4´38")
La segunda canción de Kanako Wada incluida en este CD. Esta canción la habéis visto traducida en el número 8, junto a la de Orange Mistery. Es una de las canciones más bonitas, románticas y sentimentales de todas las que se han hecho para Kimagure (Alex opina igual, que conste en acta).

Bueno, ésto es todo lo que puedo decir con respecto a este CD (sí, ya sé que no es mucho, pero menos da una piedra). El número que viene seguiremos con el Sound Color 2 (y que Dios nos pille confesados).

Por fin tuve la oportunidad de leer el tomo 18 y último de K.O.R. El final con mucho es el mejor que le podían haber puesto. Por supuesto no os lo voy a contar, tendréis que leer el resumen aquí dentro de algún tiempo (paciencia).

En el número anterior de MangaZone apareció un artículo dedicado a Akemi Takada y aunque mi nombre no apareciera en los créditos, podéis considerarlo como un anexo al Club. Alguien decidió que mi nombre estaba muy bueno y se lo comió con un poco de salsa brava (todavía te quiero JJ, hoy menos que ayer, pero mucho más que mañana). (Los mecánicos de Vespin dijeron que lo habían arreglado, no es culpa mía -JJ).

Y por último, lamento comunicaros que en este número, como se podrá observar, no queda materialmente sitio para el correo, aunque quizás se pueda encontrar algún hueco para que aparezca alguno de los dibujos que nos habéis mandado. Si no... bueno, tendrá que ser en nuestro próximo número. Hasta entonces, sayonara.

K.I.A.
Coreografía: ***Alex Chan***

P.D. ¿Quién demonios es Isidro Sanchez?
P.P.D. A finales de Junio, Manga Films sacó la primera cinta con Ano Hi ni Kaeritai. La portada pertenece a una de las ilustraciones del Triangle Labyrinth. Esperemos que el doblaje sea, al menos, tan bueno como el de la serie de Tele5 (no confundir con el de los OVAs de la misma cadena). En nuestro próximo número la revisaremos en estas mismas páginas.

BARCELONA, CIUDAD SALON

Me han pedido que, a modo de introducción, os comente un poco por encima lo que fue el Salón del Cómic de Barcelona de este año. A esta breve introducción la acompañarán una serie de artículos que irán apareciendo en sucesivos números, comentando todas las novedades y cosas de interés aparecidas en él. En este breve comentario lo que haré en realidad es contaros lo que fue nuestra visita a tan interesante evento.

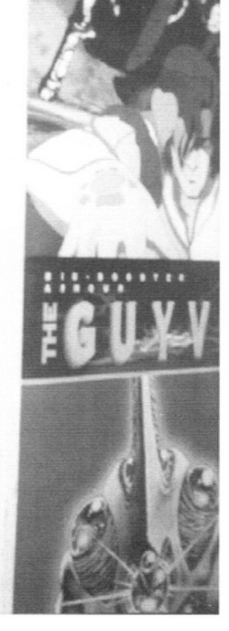
Miércoles 4 de Mayo, 10:30 de la noche: salimos de Valencia con dirección a Barcelona. Vamos Javier (mister JJ), Paco (nuestro intrépido conductor y fotógrafo), y un servidor. Después de varias paradas y chuparnos las bandas sonoras de Touch, Five Star Stories, Kimagure Orange Road y Ranma 1/2, llegamos a Barcelona. Descansamos 2 horas en un chalet que nuestra amiga y corresponsal Marta-Noriko nos cede amablemente, y después, nos dirigimos al Salón el señor Javier y yo (sin Paco, que se encontraba indispuesto), no sin antes recoger a Marta.

Jueves 5 de Mayo, 10:00 de la mañana: ya por fin llegamos, y pese a estar ubicado en un lugar mucho más interesante que el año pasado (en la estación de Francia), y a que la distribución lo hace más fácil de visitar (se

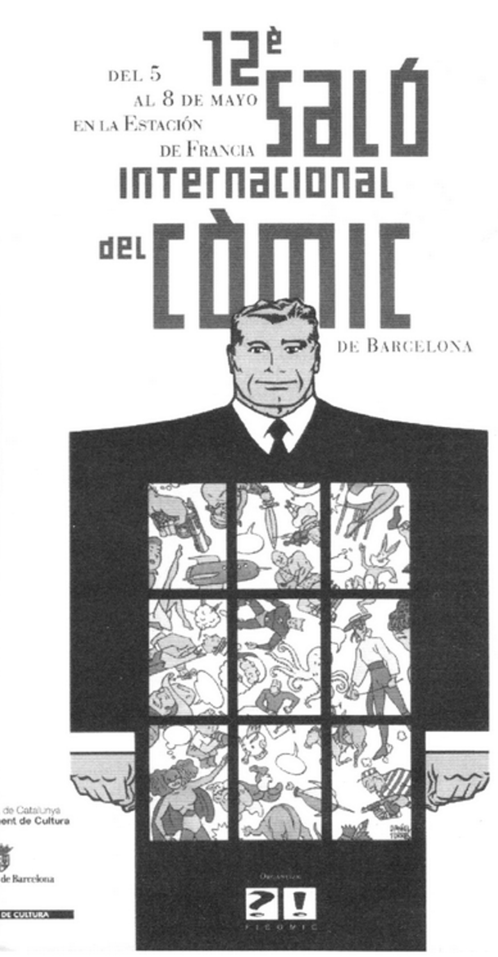


ha creado un largo pasillo al unir dos andenes cubriendo la vía que los separa), el ambiente general es menos vivo con respecto al del año anterior. Y la principal razón es que el país invitado es Francia, y no Japón como el pasado año. Sí, comprendo que si el Salón está dedicado a otro país se realicen actividades relacionadas con el mismo, pero si hay un tipo de cómic que está destacando actualmente muy por encima del resto, deberían haberlo tenido en cuenta, y hacer, al menos, alguna actividad interesante relacionada con el mismo, cosa que hubiese animado mucho más el Salón. De todas formas, y a pesar de todo, el manga es el rey del mismo. En primer lugar, tras conseguir las acreditaciones de prensa, nos dirigimos al stand de Distrimagen (nuestra distribuidora) para saludar a Miguel Angel, Juan Carlos y compañía. Y al ver el follón que tenían organizado decidimos echarles una mano. A continuación nos dirigimos al área internacional para ver el panorama y concertar algunas entrevistas.





Ya en el área internacional, nos encontramos con una amiga japonesa que conocimos el año pasado, y que hacía de traductora para Shueisha. Gracias a ella conocemos al Sr. Sankichiro Kusube, presidente de Shin-Ei Animation (productora de Doraemon), y al mismísimo presidente de Shogakukan (una de las más grandes editoriales japonesas, responsable también de la edición en Manga de Doraemon). Tras una breve conversación concertamos una entrevista para el día siguiente por la mañana. Las otras grandes, Shueisha y Kodansha, se muestran inaccesibles por el momento, pero esperamos poder entrevistarlas finalmente.





A continuación, nos dirigimos al área abierta a todo el público. El número de stands dedicados al manga (ya sean tiendas, distribuidoras de vídeo o editoriales) es muy superior al resto, y encima éstos copan la inmensa mayoría del público. Tras un primer vistazo, vemos que hay una nueva distribuidora de vídeo llamada Cartoonia, que parece que a partir de Septiembre empezará a hacerle la competencia a Manga Films, que también se encuentra en el Salón, y con un stand muy grande por cierto, situado en el centro, y en el que venden sus productos.

Después, tras ver un par de tiendas, alguna de ellas nueva (Renraku), nos dirigimos al stand de Planeta-Agostini donde se encuentra nuestro amigo Cels Piñol, que no para ni un momento, y con el que quedamos para entrevistarle cuando tenga un rato libre.

Llega la hora de comer y volvemos al Chalet a por Paco, que duerme como un lirón. Tras un tirón de orejas, se levanta y volvemos a Barcelona para comer (y nos meten un "puyazo" que hace temblar nuestro presupuesto -JJ). En la puerta nos encontramos a Micky y Vicente Penadés, que también se han desplazado a Barcelona para dejarse los ahorros en las tiendas dedicadas al manga.

Ya por la tarde nos tomamos un descanso para preparar las entrevistas concertadas para el día siguiente en la terraza de un bar (bebemos tónica, ¿eh?, a ver qué os vais a pensar... por cierto, vemos que un grupo de chavales de unos doce años se nos quedan mirando con curiosidad, y tras descubrir que miran el ejemplar de nuestro número trece que Alejandro está ojeando, decido regalárselo, con lo cual firmamos nuestra sentencia pues al rato empiezan a acudir más, unos tras otros preguntando si somos nosotros los que regalamos revistas sobre Dragon Ball, hasta que el resto de clientes empieza a mirarnos "raro" -JJ).

Hacemos un repaso a las tiendas (Continuará, Norma Cómics, Tonkam...) hasta que nos vamos a visitar a Marta, que ahora trabaja en una tienda "todo manga" (o más bien amedrenta a los clientes con su mirada para que compren o se vayan, qué fiera -JJ), con la que nos vamos a cenar.

Viernes 6 de Mayo, 9:35 de la mañana: comienza el viernes, nos falla el despertador y salimos corriendo para no llegar tarde a la entrevista con los japoneses. A pesar de todo llegamos tarde, pero, raro en ellos, los japoneses llegan más tarde que nosotros. Realizamos la entrevista y muy amablemente el señor Sankichiro y su colega, al saber de las dificultades que nos habían puesto las otras editoriales, interceden por nosotros y conseguimos entrevistar a Shueisha y Kodansha.

La mañana empieza redonda. Tal como acabamos llega Santiago a la estación en el Intercity (dijo que tenía trabajo el jueves, pero todos nos imaginamos la minifalda que lleva su trabajo... bueno, bueno, no te pongas así, que no conste en acta -JJ). Nos encontramos con gente del Japan Anime Fancine y Manganime. Seguidamente intentamos acceder a Planeta, y Celso, como siempre, nos recibe con una sonrisa, prometiendo dedicarnos un rato después de comer (visto lo atareado que va, mucho promete este muchacho -JJ).

Tras comer (frugalmente, que no está el horno para bollos -JJ), acudimos a nuestra cita con el señor Piñols, que efectivamente dispone de catorce segundos de descanso y puede hacernos caso, y acto seguido acudimos a nuestra cita con Cartoonia. Y tras la entrevista a Cartoonia... llega el gran combate final, Javier MangaZone vs. Javier MangaFilms (jamás se pondrán de acuerdo estos dos hombres).

A última hora, antes de irnos me paso por la exposición de autores españoles que se está haciendo, y tiro un par de fotos de una vista muy buena del Salón en General. Como hecho a propósito, hago 2 fotos y se termina el carrete. Finalmente, como ya hemos visto todo y hemos terminado con todas las entrevistas, decidimos que no vale la pena quedarse otro día (sobre todo visto lo depauperadas que están nuestras carteras... y yo no me compré ni un manga, ¡lo juro! -JJ), y tras despedirnos de Marta, nos volvemos a Valencia.

Alejandro Maicas

En nuestro próximo encontraréis el resultado de nuestras pesquisas en Barcelona. Mientras tanto, leed muchos mangas -JJ.



GUNNM
ANGEL DE COMBATE

En un futuro donde las fechas ya carecen de importancia, la humanidad había alcanzado su cúlmen, y en el cielo se alzaba ZALEM, la ciudad, simbolo de la perfección humana. Pero la sombra de Zalem se cernía sobre la tierra, y bajo su majestuosa figura se hallaba Scrapyard, como puesto de esa belleza, subsistiendo únicamente gracias a los desperdicios que diariamente se lanzaban desde la ciudad superior, formando montañas de basura. Y de la basura nació un ángel.

Reconstruyéndola con el único objetivo de ser bella, Daisuke Ido la llamó Gally. Y mató para darle vida, convirtiéndose en unos de los oscuros Hunter Warriors, cazarecompensas al servicio de la fábrica en el papel de los que centurias atrás fueran llamados policías...

Pero Gally rechazó el sueño que Ido le tenía reservado. Algo, desde lo más recóndito de su olvidada memoria, la impulsaba a seguir el camino de su tutor, a convertirse ella misma en una cazarecompensas. Fragmentos de su pasado le fueron revelados. Conocerá odio, amor y desesperación. Y el ángel de luz se tornará oscuro...



Gunnm

Yukito Kishiro es el nombre, y genial el oficio. Aclamado como autor de Gunnm, se ha convertido en uno de los mangakas más conocido dentro y fuera de Japón. Ésto es increíble si tenemos en cuenta la relativa inexperiencia de Kishiro en el mundo del manga profesional. Gunnm es su tercera obra. Para quien le pueda interesar, he confeccionado la siguiente biografía:

Soñando con ser profesional desde que tuvo uso de razón, Yukito Kishiro trabajó día y noche para alcanzar un buen nivel como dibujante. Su padre nunca estuvo de acuerdo con que su hijo se dedicase al cómic, ya que pensaba que no podría ganarse la vida dibujando. A pesar de ésto, Kishiro puso todas sus esperanzas como autor en conseguir un premio antes de terminar el High School, y este esfuerzo le fue recompensado. En 1984 recibió el trofeo "Mejor Nuevo Artista" del Shonen Sunday de Songakukan con su obra "Kate Na Yatsura", que más o menos significa "Esos egoístas extraterrestres" (como nota anecdótica diré que recibió el mismo premio que Rumiko Takahashi en 1977 con "Urusei Yatsura", los extraterrestres pervertidos). Kishiro, al contrario que Rumiko, prefirió seguir estudiando hasta acabar su carrera, y fue tras terminar ésta en 1988 cuando realizó su segundo debut como profesional. "Kaiosei" fue, descrita por su propio creador, una obra de terror con pretensiones de temática profunda.

Y llegó Gunnm, la obra que actualmente le ocupa. Parece que Kishiro mezcló elementos de su niñez en la concepción del mundo futurista de Gunnm, e incluso es posible que basara el personaje de Daishuke Ido en su propio padre.

Battle Angel fue un éxito desde que fue concebida. Según varias declaraciones realizadas por su autor, él era muy consciente de que la colección que estaba creando tenía una calidad temática muy superior a la media normal de los mangas. Así, tuvo una ferviente acogida en Japón, catapultándose a los primeros puestos del ranking. En Norteamérica alcanzó vertiginosamente la cabeza de las listas de ventas, los lectores se autodefinían como "adeptos" de la colección, y esperaban con terrible impaciencia la aparición de los sucesivos números, que se agotaban el mismo día en que las tiendas los recibían.

Resulta gracioso pensar que es en España donde menos éxito ha obtenido Gunnm. Razones, varias. Puede que la edición (Dios mío, pero quién va a comprar un manga con esas portadas), quizás la publicidad o quizás simplemente que a los lectores españoles no les ha gustado tanto como se esperaba (este país cada día va peor).

Gally, no Alita

Sí, no os habéis confundido ni de artículo ni de manga. "Gunnm" es el título original de lo que aquí conocemos como "Angel de Batalla Alita". Toda esta historia del cambio de nom-

bres, se debe a que a un tal Fred Burker no le parecía apropiado el nombre original por cómo sonaba, y decidió cambiarlo para hacer así la venta más fácil. Alita me gusta, pero ¿qué tiene de malo Gally? Uno de los principales problemas que conlleva esta variación del original es que la mayoría de los gags humorísticos de la serie se basan en el nombre poco femenino de la ciborg (para quien no lo sepa, Ido le puso el nombre de su gato muerto), con el consiguiente enfado de su poseedora. Claro está que el afán transformador de Burke no se quedó sólo ahí, Zalem fue sustituida por Thifares, Grewcica (no, yo tampoco supe cómo se pronunciaba hasta que vi la película) y Fred Burke todavía sigue ocupándose de la colección...

No me parece ético que por las preferencias personales de alguien se cambien los nombres que el autor dio originalmente a sus personajes por otros que le agraden más.

Gunnm, el manga

Hyper Future Vision Gunnm posee un tema tan complejo como bueno. La desgracia de Daisuke Ido le esperaba en un montón de basura. Un atardecer, mientras buscaba piezas sobrantes de ciborg, encontró el objeto que destrozaría su vida. Entre los desperdicios se hallaba una pequeña cabeza de frágil aspecto que había permanecido allí al menos trescientos años. Llevándosela a su casa, Ido descubrió que su memoria había sido borrada a causa del tiempo pasado entre la basura, y decidió darle una nueva vida modelándola bajo el ideal de que se convirtiera en una jovencita dulce e inocente.

Pero Daisuke era algo más que un simple ciborg doctor. Ataviado con una gabardina negra y arrastrando un pesado maletín, por las noches se convertía en un Hunter Warrior, matando criminales por dinero... y placer.

Pero Gally no se imaginó ésto. Ella pensaba que Daisuke era uno de los asesinos de los que le habían hablado, exactamente el mismo que Ido pretendía detener. Y una noche, decidió seguirle para evitar que siguiera matando por ella y, sin saberlo, impidió que eliminara al auténtico asesino, que casi acaba con los dos. Pero en el momento en que este iba a rematar al hombre que la había devuelto a la vida, algo se despertó en la joven, que inconscientemente destrozó al asesino con unas extrañas técnicas de combate que Daisuke reconoció al instante. Panzer Krust. Se trataba de una especie de arte marcial para ciborgs humanoides utilizada durante la gran guerra, que consistía en aprovechar la fuerza centrífuga de sus cuerpos, proyectándola en golpes de potencia devastadora. Pero lo que realmente preocupó a Ido fue la procedencia de la técnica. El Panzer Krust era un arte alienígena...

Gally nunca sería la criatura inmmaculada con la que soñó Ido. Al día siguiente le confesó que, al igual que él, pensaba alistarse como una Hunter Warrior. Ésto le hirió más profundamente de lo que ningún daño físico hubiera podido hacer nunca, mas pese a que lo intentó, Gally desobedecería por primera y no última vez a su tutor. Pero quiso morder demasiado y se quebró los dientes. El cuerpo que Ido le dio no estaba preparado para combatir, y la presa que había elegido era demasiado peligrosa.

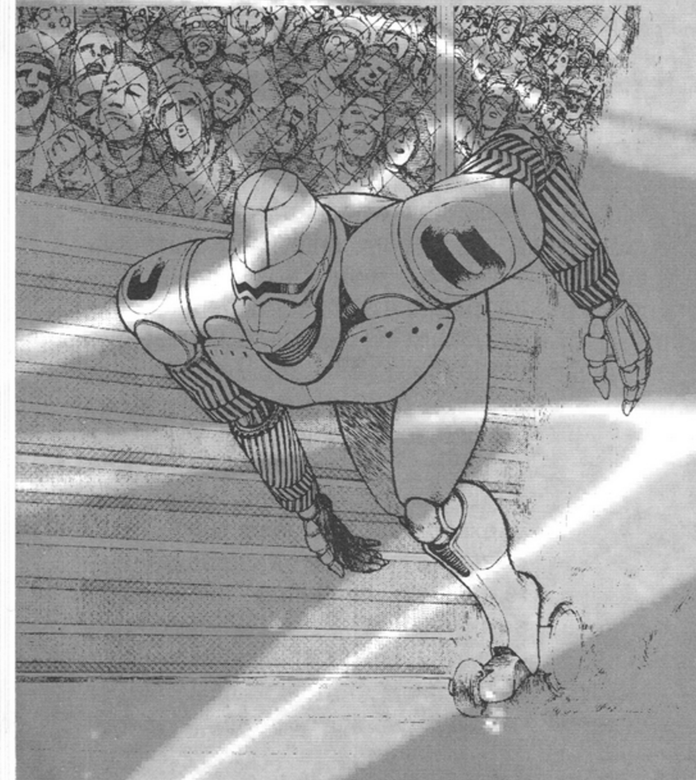
Grewcica la destrozó. A pesar de que consiguió herirle en un ojo, incluso su excepcional técnica no bastaba para derrotar al enorme ciborg devora-cerebros. Sólo la oportuna intervención de Daisuke evitó que Gally se convirtiera en una más de sus víctimas. Pero cuando pensaba haberle destruido por completo, Ido se ve sorprendido por la

repentina reaparición de la cabeza del monstruo, que le hiere mortalmente. A pesar de estar desangrándose, Daisuke no se rinde, y movido más por salvar a Gally que a sí mismo, alcanza arrastrándose su laboratorio donde, por segunda vez, la reconstruye, dándole ahora el cuerpo de un soldado de la antigua guerra.

Es entonces cuando Gally vuelve enfrentarse con Grewcica, que también había conseguido un nuevo cuerpo arrebatándoselo a Kinuba, el campeón del coliseum. Tras una encarnizada lucha, y gracias al inconcebible poder de su cuerpo, Gally se impone ante Grewcica (quien parece que se había enamorado de ella). Éste, antes de morir, le cuenta su historia, y le habla de un misterioso hombre que le había creado, quien tenía una extraña marca en la frente.

La vida para Gally tras ésto se volvió muy fácil. Como Hunter Warrior ningún rival podía resistírsele, y la caza era muy sencilla. Hasta que un día se encuentra con un joven llamado Hugo, quien en principio desconoce que ella es una cazadora. Poco a poco, a medida que va conociéndole, Gally se va enamorando de él, pero éste ni siquiera se percata de ella. Él tenía una aspiración mucho más alta, llegar algun día a Zalem, como su hermano mayor soñó una vez, antes de ser brutalmente asesinado por un Hunter Warrior. Pero la desgracia alcanzaba a todos a quienes se acercaba la ciborg y Zapan, un cazador enemistado con ella, acechaba al chico, ya que éste robaba columnas vertebrales para pagarse su billete a Zalem.

Gally, al descubrir que el hombre de quien estaba enamorada tenía puesto precio a su cabeza e iba a ser cazado por los otros Hunter Warriors, decide buscarlo para protegerle del ataque de sus compañeros y declararle finalmente su amor. Sin importarle lo que Daisuke sentiría, ella misma se convertía en una buscada. Finalmente, consigue encontrarlo en la fábrica donde se vieron por primera vez y confiesa sus sentimientos hacia él. Entonces Hugo, sorprendido, comprende que él mismo también estaba enamorado de ella y la besa. Gally le propone darle el dinero que le faltaba para pagar a Mr. Vector, señor del crimen de Scrapyard, por su viaje a Zalem. Pero mientras Hugo sale a buscar sus ahorros, se encuentra con un demonio de su pasado. El cazador que tiempo atrás consiguiera la cabeza de su hermano en aquel mismo lugar, le había encontrado. Y acabó con su vida. Entonces Gally, loca de furia, se enfrenta al asesino de aquel a quien había amado y con una ferocidad inusitada acaba implacablemente con él.



Todo había acabado. El joven de quien estaba enamorada yacía inerte a sus pies. Pero pensó que si conectaba su propio sistema vital con la cabeza del chico, el cerebro de éste no moriría, e Ido podría darle un cuerpo cibernético.

Tras escapar de una mortal trampa tendida por Zapan, quien pretendía que ella misma tuviera un precio por su cabeza, la vida de Hugo le es devuelta gracias a la idea desesperada de Gally. Al acabar la operación, Daisuke habla



con Gally y le pregunta de dónde había sacado Hugo la idea de que si conseguía reunir diez millones de créditos podría llegar a Zalem. Le confiesa además que él sabía muy bien que ésto era imposible porque él mismo provenía de Zalem. Entonces, furioso tras escuchar a Daisuke, Hugo decide dirigirse al encuentro de Mr. Vector, para comprobar si había destruido su vida por una mentira. Allí, amenazado por Gally, el señor del crimen no tiene más posibilidad que confesar que la única manera de llegar a la ciudad es siendo descuartizado en pequeños pedazos y siendo éstos enviados a Zalem. Hugo, loco de rabia, salta por la ventana y desaparece entre la multitud. Sin perder un instante, Gally se lanza presta tras su amor y lo busca donde más temía que estuviese: en su desesperación, Hugo había optado por subir él mismo a Zalem por las tuberías que la conectaban con Scrapyard, pero no tuvo en cuenta la protección de la ciudad contra posibles intrusos. Enormes anillos afilados bajaban cada minuto por las tuberías para acabar con las ratas. Finalmente, cuando Gally le encuentra, su cuerpo cibernético se reducía a la parte superior de su cuerpo. Entonces le pide que vuelva con ella, que abandone su loco sueño y que comiencen una vida juntos olvidando Zalem. Y aceptó. Pero cuando se disponía a bajar con la joven a quien amaba, un nuevo anillo baja por la tuberia y lo destroza completamente ante la atónita mirada de la ciborg. Ese día la Gally que conocíamos murió y



nació una persona completamente diferente.

La saga continúa con un Daisuke Ido destrozado por el dolor. Como un pordiosero, lo había abandonado todo con el objetivo de encontrar a Gally. Ella había desaparecido tras la muerte de Hugo y nadie había vuelto a oír hablar de ella. Una noche, Daisuke encuentra a una jovencita que iba a ser violada por dos punks, y tras unos golpecitos ahí donde duele, ambos se quedan con pocas ganas de violar a nadie. La chica se presenta como Shumira y parece que se enamora de Ido a primera vista. Éste le pregunta si ha visto a Gally mostrándole un holograma, y ella le envía a una competición de Motorball, el juego de moda en el que varios ciborgs compiten por el control de una esfera de metal. Ido se conecta a uno de los competidores viendo a través de sus ojos. Y lo que ve le llena de horror. Gally se ha convertido en una competidora asesinando a los otros participantes, obteniendo una rápida clasificación hacia las ligas superiores. Daisuke se acerca entre la multitud y la llama, pero ella lo mira con desprecio desde la pista de competición y se marcha. Entonces Ido empieza a vivir con Shumira, quien resultó ser la hermana de Josuhan, el supremo campeón de Motorball.

Gally y su manager van a ver una carrera de Josuhan, en donde compite contra tres campeones de la primera liga con un solo brazo. Gally se queda sorprendida, pero su manager se limita a decir que era típico de él. Pero ante el asombro de todos, tras haber vencido a sus rivales, el campeón cae sin que nadie le hubiese tocado, y es Ido quien se ocupa de él. Éste tenía la esperanza de que si Gally era derrotada ella podría volver con él. Poco a poco empieza a introducirse en el oscuro pasado del gran campeón, y para su sorpresa descubre que fue un Zalamita, el mismo ciber-doctor que creara a Grewcica quien había convertido a Josuhan en una máquina perfecta. Pero abusaron de esta perfección, y para darle una capacidad de reacción inconcebible, fue operado a nivel neuronal, lo que le hacía pensar, decidir y contraatacar lo más adecuadamente posible en una milésima de segundo. El problema es que podía llegar a pensar tan rápido que su encefalograma se quedaría plano, o sea, incluso hasta no pensar. Ido se queda impresionado por el nivel de la operación y empieza a pensar que quizás conoció en Zalem al hombre que operó a Josuhan.

Mientras, Gally consigue alcanzar la competición que permitirá seleccionar a los campeones que se enfrentarían en la carrera mortal a Josuhan. Después de enfrentarse a los mejores sólo dos quedan en la pista: ella y una extraña mujer plateada que se movía incluso más rápido que ella. Gally cae derrotada ante el feroz ataque de su adversaria, y mientras está siendo reparada recuerda fragmentos de su pasado y ve a su creador, quien la llama por su verdadero nombre: Yoko.

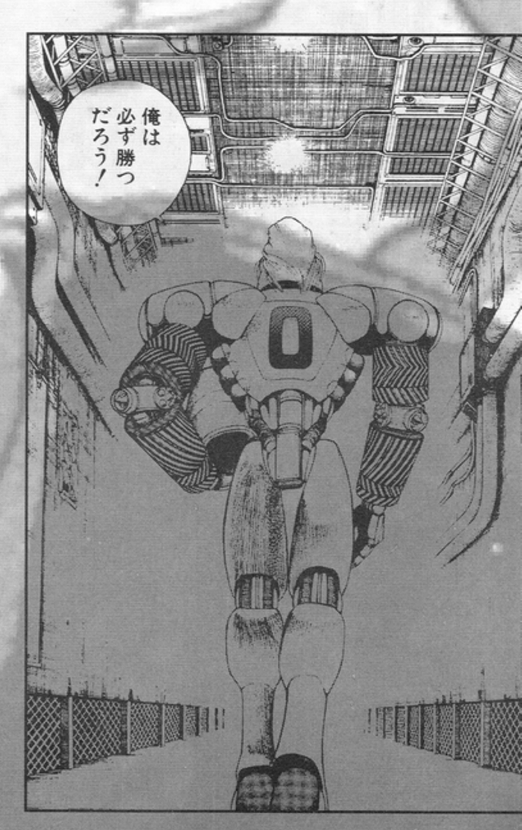
Gally reacciona y se enfrenta de nuevo a la misteriosa mujer derrotándola con una impresionante patada giratoria. Cinco son los seleccionados, entre los que destaca un enorme ciborg inofensivo que únicamente se clasifica por suerte. Entonces, mientras Yoko visita el patio de los desperdicios donde fue encontrada tiempo atrás por Daisuke, se encuentra con él





en persona. Se respira tensión en el aire. Ido le pregunta cuál es la auténtica razón por la que se ha convertido en una corredora, y ella le confiesa que desde que Hugo murió es lo único que ha dado una razón a su vida. Y así incluso, si consigue ganar la competición, podrá llegar a Zalem, lo que ahora se ha convertido en su objetivo. Daisuke tristemente le confiesa que la quiere, y que es la única familia que él ha tenido en su vida.

Mientras tanto, el manager de Gally consigue una nueva arma para ella. Una cuchilla de un material muy puro, que se supone capaz de cortar cualquier cosa. Pero Gally, tras su encuen-



tro con Daisuke, ha perdido todo deseo de lucha y se encuentra emborrachándose (¿un ciborg se puede emborrachar?) en las afueras de la ciudad. Pero ante la repentina muerte de su manager a manos de un vulgar ladrón, ella decide cumplir la última petición del moribundo, vengar la carrera en la que él mismo perdió contra el gran campeón.

Y llega el combate final. Gally y su equipo de campeones contra un solo hombre, Josuhan. No hay color. Josuhan acaba con todos antes incluso de que empezara la carrera. Sólo ella permanece en pie, recordando nuevas imágenes de su pasado que la empujan a luchar. Saltando contra el campeón, consigue cortarle el casco dejando su cara al descubierto. Ambos dejan la esfera y se preparan para el combate final. Pero Josuhan era demasiado superior y consigue derrotarla. Pero en el momento en que iba a acabar con su vida, el enorme ciborg se autosacrifica lanzándose contra el campeón y reventando. Aún así, Josuhan reaparece entre las llamas, tambaleándose, y Gally (cobardemente, por cierto) ataca en ese momento de debilidad. El campeón cae y ve como a su alrededor todo se está destrozando. En ese instante, agarra el medallón que su hermana le dio al empezar la carrera y se alza lleno de rabia como una colosal criatura rodeada de llamas. Gally se lanza hacia él, mas nada puede hacer contra el incomparable poder de Josuhan. De un solo golpe, Gally cae derrotada. El público rompe en ovaciones, y mientras retiran con una camilla a una Gally, satisfecha, deseosa de volverse a enfrentar al campeón que la había derrotado, encuentra al campeón inmóvil, en la misma postura en la cual venció a su oponente. Daisuke Ido brinda por él y dice que bajo el fuego y el acero se encuentra un gran hombre, un gran campeón.

Pero el futuro de Gally sigue siendo incierto, y finalmente conseguirá alcanzar Zalem, donde descubrirá su pasado y perderá algo muy importante para ella. Su futuro la espera en las estrellas...

Battle Angel los OAVs

Sin duda alguna, se trata de las dos mejores OVAs que nunca he visto. Ante el éxito obtenido por el manga, lógicamente se hizo un versión animada de los tres primeros volúmenes, pero lo que no se esperaba era que la calidad de los mismos fuese tan tremenda. El mismo Kishiro se quedó sorprendido al ver la animación de su obra. Cuando le propusieron hacerla puso como principal condición estar presente durante su realización, haciéndose las cosas como él dijera. En más de una ocasión comentó que tal plano no estaba bien, o que tal otra escena no acababa de gustarle, pero nunca se atrevió a pedir que cambiasen nada. Finalmente, vieron la luz dos OVAs: "Rusty Angel" y "Tears Sign", que se recogieron en la película "Battle Angel".

¿Qué decir sobre ellos? El mejor dibujo que nunca he visto en un OAV, una insuperable animación, el sonido de las voces perfecto (versión Japo, claro), una banda sonora que haría las delicias de cualquier entendido, un tema que... ¡¿Qué?! ¿Que a Mr. JJ el tema le parece simplón y con poca acción? Bueno, no sé si esta opinión será general, pero yo estoy en total desacuerdo con ella. Es más, posiblemente el guión de los OAVs me parece la parte más destacable del conjunto. Vale, de acuerdo, Battle Angel carece casi de acción, al contrario que el manga, y el tema original no se habrá reproducido íntegramente, pero el resultado me parece casi tan bueno, si no mejor, que el cómic. (En realidad yo no opino así, pero ya tendré ocasión de explicarme en el próximo número -JJ).

Los OAVs tienen un aire más oscuro y pesimista, y consiguen crear una situación más tensa entre los personajes. Daisuke tiene una personalidad más dura y misteriosa, que te hace preguntarte quién era en realidad este hombre. Además, la relación entre Gally y Hugo es más realista y profunda, aunque menos graciosa. Aparecen nuevos personajes, como Chiren, ex-ayudante de Ido que, como él, proviene de Zalem, y tomará una importancia fundamental en la vida de ambos protagonistas. Pero, sobre todo, hemos de destacar el aspecto del cazador que acaba con Hugo. Han transformado un personaje que tan sólo aparece seis o siete páginas en el manga y que Gally destruye con insultante facilidad, en un personaje oscuro y tétrico que se mueve entre las sombras de la noche, y en las pesadillas de Hugo.



Bien, no todo tenía que ser perfecto, y mientras que algunos personajes ganan importancia, otros la pierden. Grewcica no es el mismo personaje

sádico del manga a quien Kishiro supo caracterizar tan bien, y ahora se trata más de un utensilio que de una amenaza verdadera con personalidad propia. Sinceramente, os recomiendo que, ya que no creo fácil obtener la versión original, veáis como sea estos OAVs. Aunque la conversión española no posea un doblaje comparable (en nada) al original japonés, conseguidla, todo sea por ver esta genialidad animada.

Sobre la saga

Como una de las mejores obras que nunca he leído, tiene todas las características para ser un número uno. Guión perfecto. Un dibujo excepcional, capaz de reproducir como ningún otro autor las escenas de movimiento. Pero lo que posiblemente más me haya gustado de ella sean los personajes. Cada uno de ellos parece una persona real con esperanzas, anhelos, deseos y frustraciones. Gally evoluciona de una joven inocencia a la más profunda decepción y pesimismo. Ya nada le importan ni los que fueran los seres más cercanos a ella. Parece que la rodea un aura de desgracia que afecta a todos los que se relacionan con la joven ciborg. Pero mi personaje preferido es Daisuke Ido. Él es mucho más complejo que Gally y le envuelve un aire más misterioso incluso que el de ella.

Guía de cómo hacer las cosas mal: Planeta Agostini

Hace unos meses salió a la venta en España la parte uno de la edición americana de Battle Angel. Planeta recogió los nueve números de Viz (que recopilaban el primer volumen japonés y parte del segundo) en seis, sin respetar ejes temáticos o capítulos. Aproximadamente, se editaban capítulo y cuarto por número, cortando por donde querían. Había algunos que incluso empezaban con el final de un capítulo y comenzaban con otro que no acababa. Penoso.

En cuanto a la traducción, bueno, ha empeorado desde la ya no muy correcta de Viz, y hay veces en las que se hace confusa, sobre todo en las explicaciones técnicas en los bordes de las viñetas donde parecen dirigirse a un niño de seis añitos. El único fallo más visible es cuando, en el sexto numero, Gally pregunta a Grewcica si quien le creó tenía una marca en la frente como ella. ¿Es que la tiene? ¿Acaso es invisible? ¿No se referirá al símbolo de Dai-suke? ¿Cómo es que no se han dado cuenta de algo tan obvio? ¿Tal vez porque son -CENSURADO-? Pésimo.

El grafismo de la obra no ha empeorado mucho, y es lo único en lo que nuestra edición conserva un nivel decente, mostrando sólo ligeras diferencias con el original japonés. Pero bueno, sí hay algo grave que achacar a los señores de Planeta, y son esas espléndidas portadas. Parece que el ideal de portada de estos chicos es fotocopiar una viñeta, ampliarla, y darle gusto a un pincel con acuarelas. Tres puntos. Nótese con especial atención el gran talento demostrado en los números tres y seis. Patético.

No es que me guste criticar a Planeta (¡MENTIRA! Me encanta), pero lo que es en mi opinión realmente fastidioso es que teniendo en su mano la capacidad de editar perfectamente los mangas, sin importar que sean formato español, lo hagan de tan pésima manera. Voy a acabar pensando que lo hacen adrede, porque no creo a nadie tan idiota (con perdón) como para destrozar de tal manera todo buen material que se les acerque.

Pido disculpas si a alguien le molesta mi humilde opinión, y acabo lo más velozmente que puedo porque creo que me he pasado un "pelín" de los límites que nos dio nuestro querido JJ. (¡Jo, qué bien me ha salido!, menos mal que he dejado el vídeo programado...)

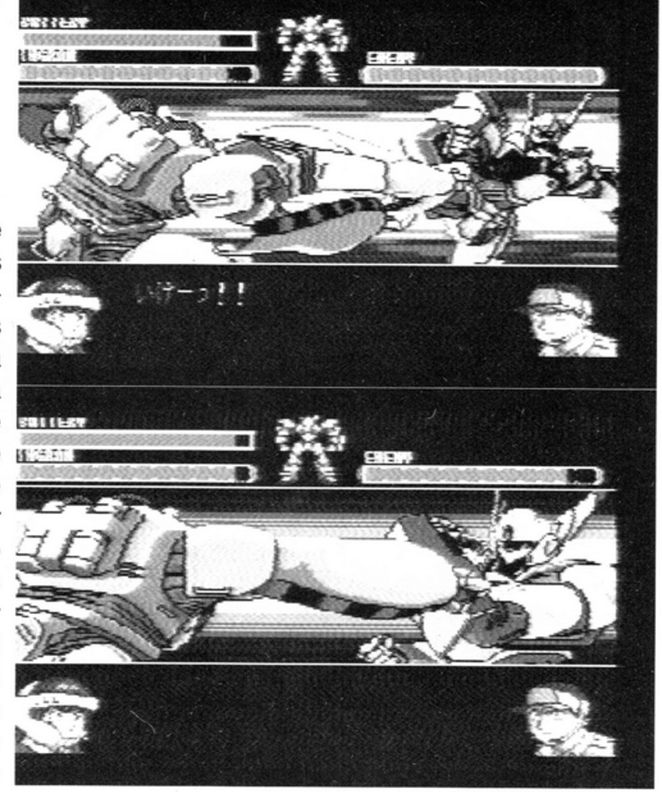

DARKMIND



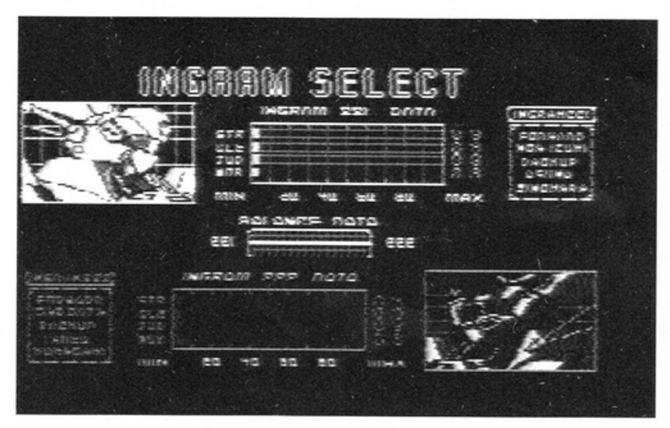
PATLABOR

¡¡¡ NOA !!!

INTERBEC
Consola: Super Nintendo
LUCHA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº fases: varía según hayas jugado
Personajes a elegir: 2
Continuaciones: salvar partida
Niveles de dificultad: 1
Vidas: 1 Round
Megas: 12

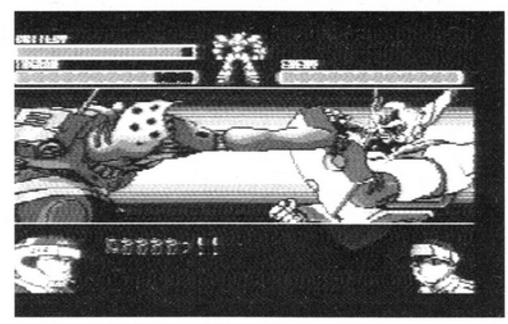


"Tsuki ni kawatte oshio ki yo". Patlabor es un videojuego de rol con unos toques de arcade, en el cual manejaremos a los robots policía de la Sección 2 de la Segunda Division de Vehículos Especiales, INGRAM AV-98 e INGRAM AV-97, conducidos por Noa Izumi y Azuma respectivamente, miembros de esta fuerza de la policía cuya base se encuentra en una isla situada en la bahía de Tokio (¿de qué me sonará ésto, eh "JJ"?) y que está especializada en controlar a los nuevos tipos de robot que se están usando para el Proyecto Babilonia, proyecto que pretende agrandar el terreno de Tokio y el cual tenía que ser controlado por unas fuerzas de policía más especiales de lo normal. Para ello se crearon los Patrol Labors, también llamados Patlabors. Este videojuego está basado en la película "Patlabor Mobile Police", dirigida en 1988 por Mamoru Oshii (Urusei Yatsura), escrita por Kazumari Ito (Maison Ikkoku) y cuyos diseños (de personajes -JJ) realizó una de mis ilustradoras preferidas, Akemi Takada (Creamy Mami, Kimagure Orange Road, Maison Ikkoku, etc...), y de la cual se han hecho posteriores OVAs, series y segundas partes.

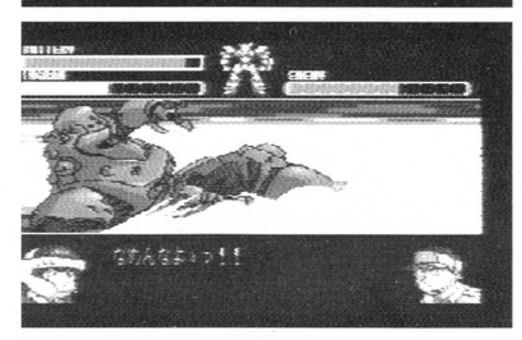


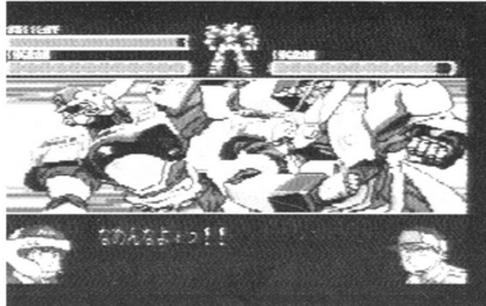
Pues bien, nosotros tomaremos los mandos de uno de esos Patlabors y nos encargaremos de mantener el orden. Al principio podremos elegir cualquiera de los dos modelos y empezar una misión (cada misión es una fase), salvar la partida, oír las músicas o entrenar a nuestro robot en nuestra base (o sea, la isla) y luchar contra el otro modelo. El manejo del juego es el siguiente: nosotros conduciremos al Patlabor con vista zenital (desde arriba), y cuando encontremos un robot cerca aparecerá una recuadro que lo enmarcará, y que servirá para dar la opción de ataque. Una vez dada aparecerá la cabeza de nuestro robot con cuatro opciones debajo. La primera es **ataques cuerpo a cuerpo**, puñetazos, patadas, rodillazos, etc... La segunda son **ataques con armas o a distancia**, golpear con el bastón electrizante, disparar con el revólver (de bolsillo) de 37 mm que lleva nuestro robot en la pierna, hacer barridos, disparar con la escopeta, etc... La tercera es una **combinación de golpes**, desde empezar con un puñetazo, luego una patada y rematar con un golpe doble con las manos de arriba hacia abajo (lo cual puede eliminar media barra de energía de nuestro adversario) hasta empezar con un barrido, luego un golpe con la barra al estómago, a continuación un salto con patada y para acabar una llave de judo (lo cual puede ser mortal)... desde luego parece mentira que un robot de 6.62 Tm de peso pueda hacer todas esas cosas, pero como es japonés todo vale. La cuarta opción es **hablar con el que esté en el interior** (si es que aún queda alguien vivo, porque por algo la habrán puesto la última de las opciones). Sí, tú primero dispara y luego pregunta, por si los beholders (eso del Doom® comienza a obsesionarte, Micky -JJ). Según vayamos luchando, aprenderemos mejor el manejo del robot y podremos hacer más ataques diferentes, con el consiguiente aumento de adicción.

Cuando un enemigo nos ataque, tendremos dos opciones de defensa, esquivar el golpe o cubrirnos. Según vayamos jugando nos irán apareciendo más. El estilo del juego es parecido al del Yu Yu Hakuso que ya comenté, o sea que damos una orden de ataque y aparece una animación con el personaje atacando, el enemigo recibiéndolo, esquivándolo o











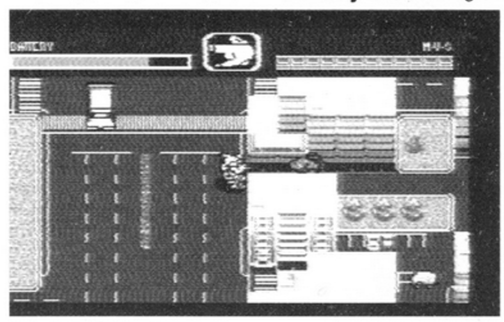
mordiendo el polvo como si de la película se tratase, y como en casi todas las últimas producciones japonesas de videojuegos de manga, sigue fielmente el hilo argumental de la historia original.

En resumidas cuentas, el juego es adictivo, las animaciones de lucha están muy logradas, la música no es bestial pero acompaña y no cansa, y en definitiva es un juego recomendable para los aficionados a la serie, para los que tengan pelas o lo puedan conseguir barato y le cojan enseguida el tranquillo. Hay juegos mejores, pero éste está bastante bien.

¡Aggh...! Ésto es demasiado Yu Yu Hakuso II, Ranma 1/2 III (lucha), Macross, Yaiba, Atom, Papuwa, Super Street Fighter II (Snes), Dragon Ball Z, Devil Hunter Yoko (Mega Drive), Ranma 1/2 (mega CD), Doraemon (Snes), Super Street Fighter II (MegaDrive y 3DO), Ultraman (3DO), y "JJ" que me dice "es que no escribes lo suficientemente serio para comentarlos todos" o "es que no queda espacio" (es que soy M-A-L-O -JJ) y yo sin poder comentarlos, a mí me da algo... en fin, tendré que aguantar como un buen otaku hasta que me den más páginas... Oye ¿pero yo no dibujaba? ¡Oh! usted perdone, Sr. Goukei Long, lo había confundido con un amigo que se llama JJ. No, yo no he dicho que sea más feo que él. ¡No, eso no, por favor...!

(¡Micky, no hagas que me agache...! -JJ)

Micky 94, coming soon in Kippo Village





HOT OF THE PRESS!!!
He aquí lo último en recreativas basadas en series de anime: Dragon Ball en perspectiva frontal, con pantalla dividida para jugar uno contra otro en el modo de dos jugadores y personajes tamaño gigante para poder verles bien la cara mientras se la remodelas a golpes... si es que se dejan, claro.

MANGA TRUCO

MAZIN SAGA (MEGA DRIVE):
VE A LA PANTALLA DE OPCIONES Y, EN LAS MÚSICAS, PON LA 18, Y EN LOS EFECTOS DE SONIDO, EL 72. VUELVE A LA PANTALLA DE PRESENTACIÓN Y PODRÁS JUGAR SÓLO CONTRA LOS ENEMIGOS FINALES. APRETANDO START VOLVERÁS A LA NORMALIDAD.

DRAGON BALL Z II (SUPER NINTENDO):
CUANDO VAYAS A JUGAR EN MODO TORNEO APRIETA L+R+START Y, SIN SOLTARLOS, DALE AL BOTÓN A. PODRÁS JUGAR CON GOKU Y BRORY (EL SUPER GUERRERO MILENARIO) EN MODO SUPERTORNEO, CON EL FONDO, ÁRBITRO Y MÚSICAS CAMBIADOS.




DARKMIND

AniMelomanías

Era de esperar que, antes o después, le dedicáramos un animelomanías a la serie que aparte de ser la más conocida en nuestro país, es una de las que más merchandising y número de CDs tiene en el mercado. Me estoy refiriendo, por supuesto, a "Dragon Ball". Sin embargo, a pesar de tener una veintena de compactos en el mercado, sólo uno de ellos pertenece a lo que es la primera parte de la serie, es decir, "Dragon Ball" sin la Z. En este número vamos a centrarnos en este primer compacto, pero antes daremos un pequeño repaso a toda la discografía.

Discografía

CDs de "Dragon Ball"
Dragon Ball Hit Vocals

CDs de "Dragon Ball Z"
Dragon Ball Z Hit Vocals 1
Dragon Ball Z Hit Vocals 2: "Miracle Zenkai Power"
Dragon Ball Z Hit Vocals 3
Dragon Ball Z Hit Vocals 4: "Characters Special"
Dragon Ball Z Hit Vocals 5: "Hikari no Tabi"
Dragon Ball Z Hit Vocals 6: "Battle Point Unlimited"
Dragon Ball Z Hit Vocals 7: "The Journey of the 7 Balls"
Dragon Ball Z Hit Vocals 8: "Characters Special 2"
Dragon Ball Z 8 1/2 Special (Remix)
Dragon Ball Z Hit Vocals 9: "Future Shock"
Dragon Ball Z Hit Vocals 10
Dragon Ball Z Hit Vocals 11: "Sutoreeto"
Dragon Ball Z Hit Vocals 12: "DBZ a Go Go"
Dragon Ball Z Hit Vocals 13
Dragon Ball Z Hit Vocals 14
Dragon Ball Z Hit Vocals 15
Dragon Ball Z BGM 1
Dragon Ball Z BGM 2

CDs especiales
Dragon Ball Z Book Special
(temas de "Dragon Ball" y "Dragon Ball Z", y la caja es un librito a color)

CD Singles
Dragon Ball Z "We Gotta Power"
Estos son de momento, que tengamos noticia nosotros, los CD aparecidos hasta la fecha.
Después de este pequeño repaso, vamos con el comentario de:

Dragon Ball Hit Vocals
Referencia: Columbia 30CC-2063 (21.12.1987) y C0CC-9202 (21.10.1991)
Precio: 2.800 Yen.
Desglose: 16 pistas.
Duración: Pone 60:55 cuando en realidad son 61:57.

Este CD sólo contiene temas vocales, entre los que se encuentran los 6 que se pudieron oír aquí en las televisiones autonómicas. Aunque ya se sabe, traducidos.

Los temas son en su mayoría melódicos, y algunos denotan un aire bastante infantil.

Es una lástima que no se haya editado ningún CD BGM de esta primera parte de la serie, como sí se ha hecho con la segunda, pues estoy seguro de que es una de las cosas más buscadas por los aficionados, y por lo tanto, el éxito de ventas estaba garantizado.

Bueno, dejemos de lamentarnos, y vayamos con los temas:

1. EXTRAÑA AVENTURA (3:53)

Es el tema con el que comienzan los capítulos de la serie *(opening)*, y por supuesto el más conocido por todos. Comienza exactamente igual que en la serie, y al llegar a lo que sería el final de la presentación de los capítulos, escuchamos un pequeño fragmento instrumental de transición, para luego volver a repetirse lo que todos conocemos.

2. TE DOY ROMANTICISMO (3:49)

Tema cantado por la voz que da vida a nuestra querida Bulma, y que podemos oír al final de cada capítulo *(closing)*. Sucede lo mismo que con el *opening*, es decir, fragmento conocido por todos-transición-repetición del principio.

3. ¡A POR EL CAMPEONATO DE ARTES MARCIALES! (3:43)

Este es el tema que suena durante el combate entre Krilin y Goku en el primer gran torneo de artes marciales que sale en la serie. Transmite un gran dinamismo, y casi podemos ver a los personajes que luchan hasta la extenuación, en una acción trepidante. Además, comienza con un típico sonido oriental que predispone para la lucha, y en la canción podemos escuchar continuamente la posición que todos quieren alcanzar: ¡el número 1!

4. LA LEYENDA DE DRAGON BALL (3:59)

¡Todos buscan las bolas! ¡Todos quieren que aparezca el dragón Xeron y cumpla sus deseos! Otro de los temas que también suena en la serie, precisamente cuando Goku va en busca de las bolas (la segunda vez), y vuela en la nube Kingdom. Para aquellos que quieran localizarlo más rápidamente, también suena al final de la película "Aventura Mística".

5. BUSCANDO AL SEÑOR SUEÑO (4:20)

Otro tema cantado por Bulma, pero este no aparece en la serie. Típico tema de música melódica, al estilo "Touch".

6. LOS VIAJEROS AZULES (4:07)

Tema melódico del mismo cantante que el opening. Parece una canción del festival de Eurovisión, y que tendría bastantes posibilidades de poder ganarlo.

7. EXTRAÑA TIERRA DE MARAVILLAS (4:06)

Extraño tema cantado por el grupo "Wonderland Gang", con sonido de música disco de los años 70.





8. LA CONFESION DE MUTENROSHI (2:52)

Tema del Genio Tortuga bastante cómico e infantil, en el que canta el propio Mutenroshi.

9. CANCION DE SON GOKU (3:34)

Como su propio nombre indica, ésta es la canción de Goku, y la canta él mismo. En la traducción de Canal 9, que es la que yo tengo de referencia, la convirtieron en la canción del "Núvol Supersónic" (nube Kingdom). Y si no recuerdo mal, también sale en una de las películas de "Dragon Ball". Es, al igual que la del Genio Tortuga, bastante infantil.

10. HURACAN LOBO (3:46)

Si el 8 era el tema del Genio Tortuga, y el 9 el de Goku, éste es el de Yamcha. Y lleva por título el famoso ataque de éste. Por supuesto, el propio Yamcha cantando, y además mucha guitarra eléctrica.

11. SIENTE EL VIENTO (3:59)

Otro tema bastante extraño del grupo "Wonderland Gang". Un principio muy prometedor, al que sigue una especie de extraño estribillo, y después un fragmento con el estilo de Los Pekenikes o Los Relámpagos, a lo... ¿¿espagueti western??

Esta "pandilla del mundo maravilloso"... ¿no se habrá escapado de algún manicomio?

12. CUENTAME UN SUEÑO (4:04)

Otro tema cantado por Bulma. Tema de música melódica estilo años 50-60, a lo "Grease". Es decir, Bulma haciendo de Olivia Newton-John.

13. EL EJERCITO DE LA CINTA ROJA "RED RIBBON ARMY" (4:03)

Tema del "Ejército de la Cinta Roja". Último tema de los conocidos a través de las televisiones autonómicas. Plagio descarado de temas de James Bond (tema de 007 y canción de Goldfinger) realizado por "Wonderland Gang". Estos chicos no tienen verguenza. Aunque hay que reconocer que esta vez no les ha quedado tan mal.

14. EL PRIMER AMOR EN LA NUBE (4:30)

Enésimo tema melódico del compact, con cantante femenina e instrumentos de cuerda (violines, violas y guitarra) que llevan la melodía... De entre los temas nuevos, es el que a mí más me gusta.

15. CORAZON ARDIENTE (4:03)

El mejor tema de los "Wonderland Gang" que aparece en este CD. Música Pop-Rock al más puro estilo.

16. EL VIAJE "GOKIGEN" DE GOKU (3:07)

Otro tema cantado por Goku, muy infantil también en esta ocasión. Y con sonido de animalitos incluidos.

Y con Goku cantando, terminamos con este CD. Espero haber despertado vuestro interés por este compact, y si es así, os diré que podéis encontrarlo en "Continuará", que es donde yo lo conseguí, y que se encuentra en: Vía Laietana 29, Barcelona. T: 93-3104352.

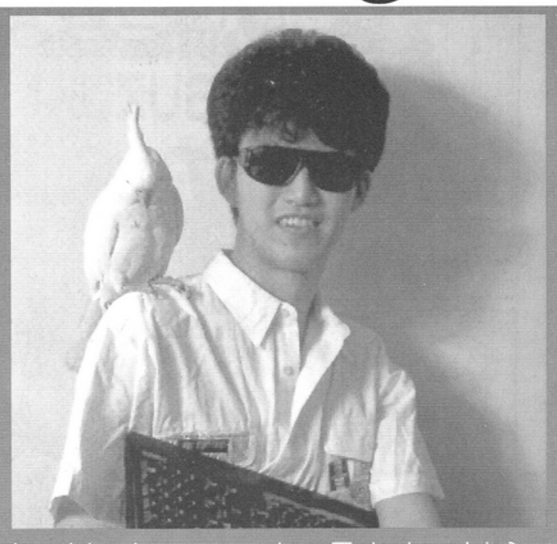
¡Ah!, sirven pedidos por correo. Así que ya no tenéis excusa para decir que es imposible conseguir los CDs que comentamos en esta sección.

En próximos números, os comentaremos más acerca de las bandas sonoras de esta fantástica serie. Hasta entonces, un saludo y buena caza, de CDs por supuesto.

Alejandro Maicas

Maestros del Manga

KOSUKE FUJISHIMA



Si en el panorama del cómic japonés actual hay algun autor del que podamos decir que ha tenido un ascenso verdaderamente meteorico este es Kosuke Fujishima. En pocos años ha pasado de ser un autor de segunda línea (como Keisuke Itagaki o Shinichi Hosoma, que, pese a ser excelentes artistas no son tan populares como los Hagiwaras o los Takahashis) a convertirse en uno de los mas grandes, y también de los mas ricos.



逮捕しちゃうぞ



Kosuke Fujishima nació el siete de Julio de 1964, y en la actualidad se encuentra casado. Tras graduarse en la escuela secundaria, en Tokyo, comenzó a trabajar en el estudio del popular y establecido Tatsuya Egawa, autor de *Be Free!*, *Golden Boy* o la más popular y reciente *Magical Taruruto kun*. Precisamente el trabajo de debut de Fujishima fue dibujar el libro de "Cómo se hizo *Be Free!*", refiriéndose a la adaptación en film de imagen real del cómic de su mentor y maestro Egawa.

Aunque con un éxito moderado, la obra que le dio a conocer, en la revista de Kodansha Comic Party, fue *Taiho Shichauzo* (Estás Arrestado), del año 1986, una divertidísima historia acerca de dos jóvenes mujeres policía, Natsuki y Miyuki, en un Tokyo que les depara bronca y pelea a cada esquina. La serie está actualmente finalizada, y se encuentra recopilada en 7 volúmenes de 150 páginas y 420 yens de precio de portada. En esta obra ya se aprecian dos de las constantes en la obra de Fujishima: la aparición de una clase muy determinada de prototipo ideal de mujeres autosuficientes y resueltas y un virtuosismo gráfico en la representación de maquinarias o vehículos. Esta última afición, la cual parece ser común a muchos autores de cómic en Japón (ahí tenemos a Toriyama) está presente en *Taiho Shichauzo* en el equipo motorizado de las dos chicas policía: un Caterham Super 7, un Nissan Fairlady 240 ZG,

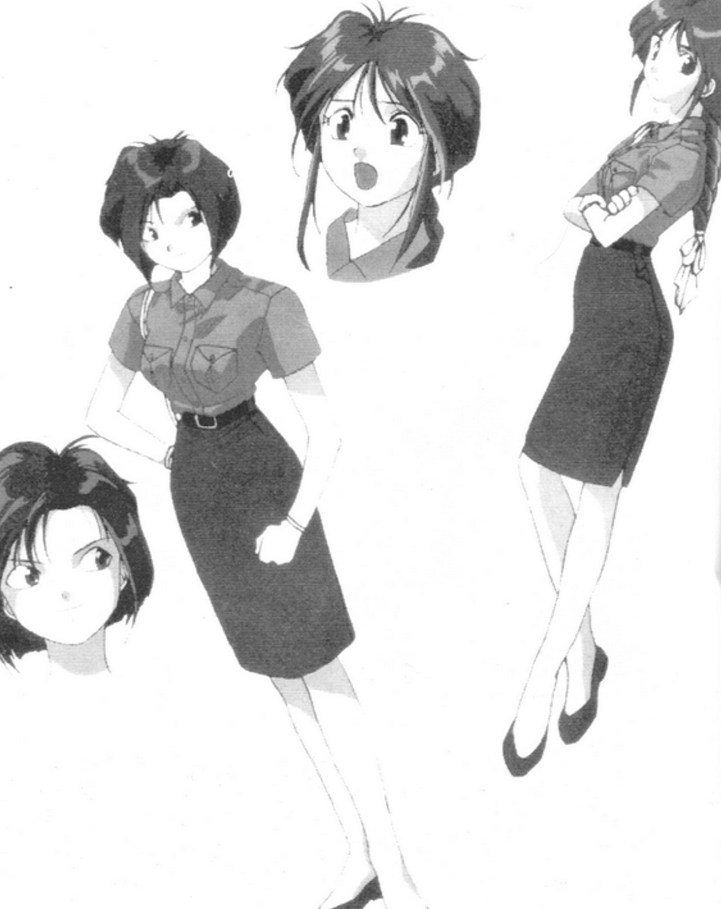


su queridísimo y modificado coche de patrulla Honda Today-G, sin olvidar la espectacular Suzuki GSX-R750.

La sucesión de gags y la adición de nuevos personajes, alguno de ellos un tanto "travestido", le valieron la popularidad entre los lectores. Recientemente, y tras el éxito del OVA de *Aa! Megami Sama*, *Taiho Shichauzo* ha sido adaptada a la animación (para más información consultar las Noticias Japón de este mismo número). En 1988 realizó la obra *Striker* (nada que ver con el nombre impuesto en USA y Europa a la fabulosa obra de

Natsuki y Miyuki en versión manga y anime. Debido al tremendo éxito de *Aa! Megami Sama,* se ha llevado a la animación la anterior obra del autor. Aquí podéis observar el detallismo con que Fujishima dibuja todos los elementos motorizados en sus obras.







Minagawa y Takashige *Spriggan*), de la cual lamentablemente no podemos comentaros mucho, ya que ha sido la menos popular de las tres obras de Fujishima.

Sin duda, la obra que le ha lanzado al estrellato ha sido *Aa! Megami Sama*, del año 1989, una hermosa historia sobre un tímido y tierno adolescente, Keiichi Morisato, que un día llama accidentalmente al Servicio de Diosas de Consuelo (SDC), las cuales le ofrecen pedir un deseo cualquiera. El bueno de Keiichi pide tan sólo que ellas se queden para siempre a su lado. Y efectivamente lo hacen. Tres son las hermosas diosas que acuden a su lado: Belldandy, de 19 años, Urd, de 22, y Skuld, de 13. A partir de entonces, todo serán aventuras y emociones.

Aa! Megami Sama ha sido llevada a la animación en una OVA dirigida por Hiroaki Goda y con personajes diseñados por Hidenori Matsubara, que acaba de finalizar recientemente en Japón y que ha conseguido el premio a la mejor OVA de 1993 en el Anime Grand Prix '93, organizado por la revista Animage, la más prestigiosa publicación de anime de Japón y el mundo (por extensión, claro está). Además, los cómics de *Aa! Megami Sama* están siendo publicados en la actualidad en Italia, donde cuentan con el favor del gran público (recordemos que los dos cómics más populares en Italia han sido dos japoneses, y además muy similares en su tema: *Denei Shojo* de Masakazu Katsura y *Kimagure Orange Road* de Izumi Matsumoto).

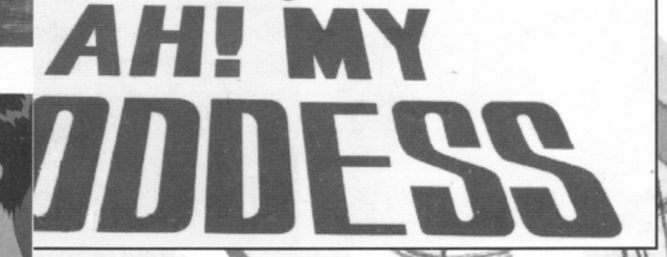
Entre los planes de Fujishima para el futuro tan sólo se encuentra el seguir la serie de *Aa! Megami Sama*, y tal vez en un futuro "puede que comience a dibujar otra historia de adolescentes".

La obra de Fujishima resulta fresca y atractiva, muy recomendable para el gran público, y sobre todo para los jóvenes. Hará las delicias de todo el mundo.

Luis Alís Ferrer









Robot Carnival

Pocas oportunidades como ésta para obtener un pequeño abanico de perspectivas sobre la animación japonesa. Como si fuera una de esas famosas recopilaciones de relatos de Asimov sobre robots, esta magnífica película nos muestra cómo trabajan, a partir del mismo tema, varios de los autores más en boga de los últimos tiempos.

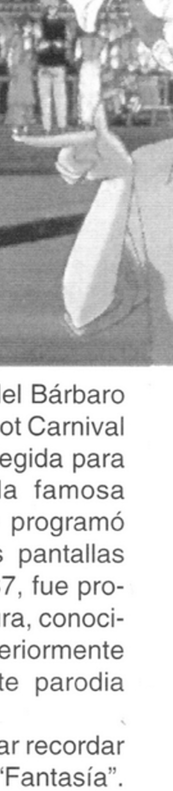
Nueve Animadores / Una Visión

Robot Carnival

De Otomo a Nakamura pasando por los más célebres maestros de la animación Japonesa.

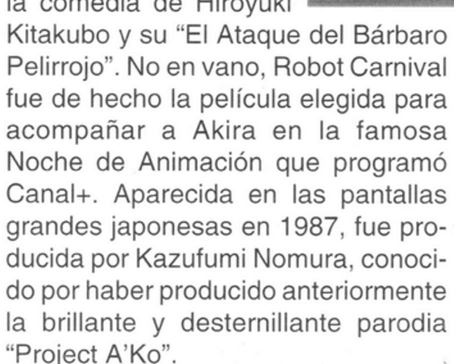
Una producción A.P.P.P. Co. Ltd.
Música de Joe Hisaishi, Isaku Fujita y Masahisa Takeichi
Adaptación Carl Macek, Michael Haller y Jerry Beck
Producida por Kazufami Nomura

Anime



Estamos hablando de una pequeña gran muestra de animación, formada a base de cortas historias (algunas más escuetas y otras menos) que nos llevan de un sueño a otro, de una forma a otra de ver los "mecha", desde la intimista y onírica de Mao Lamdo y su "Nube" hasta la clásica representación colosalista mezclada con la comedia de Hiroyuki Kitakubo y su "El Ataque del Bárbaro Pelirrojo". No en vano, Robot Carnival fue de hecho la película elegida para acompañar a Akira en la famosa Noche de Animación que programó Canal+. Aparecida en las pantallas grandes japonesas en 1987, fue producida por Kazufumi Nomura, conocido por haber producido anteriormente la brillante y desternillante parodia "Project A'Ko".

Viéndola, no puedo evitar recordar la eterna obra de Disney "Fantasía". Del mismo modo que en aquella, las imágenes y los motivos se suceden con apenas breves pausas entre unos y otros, y las imágenes y la música se hacen tan indisolubles que eliminan la necesidad de cualquier diálogo (aunque en un par de historias lo haya). En ella se hace más patente que nunca la diferencia en la forma de narrar historias entre el cómic occidental y el manga. De hecho, en algunas historias el diálogo se reduce a meros galimatías sin sentido que simulan las conversaciones, pues toda la narración se apoya únicamente en las imágenes, como por ejemplo el "Prólogo/Epílogo" de Katsuhiro Otomo.



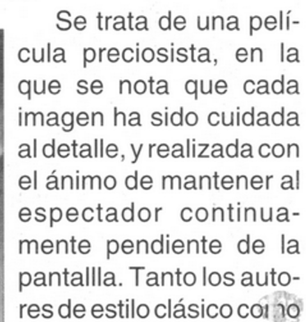
val

UNA PEQUEÑA MUESTRA DE ANIMACIÓN



Sin embargo, y curiosamente, el orden de las historias ha sido cambiado en la versión americana (y por tanto en la española). No voy a extenderme en resumir cada historia, pues sería largo e innecesario. Sin embargo, intentaré dar algún detalle sobre ellas que no aparece en la carátula. El "Prologo/Epílogo" fue realizado por Otomo con la ayuda de Atsuko Fukushima. La primera historia (siempre siguiendo el orden original), "La rueda dentada de Franken", la dirigió Kouji Morimoto, animador en "Harmageddon" y "La Daga de Kamui". La siguiente, "Privación", ha sido dirigida por Hidetoshi Ohmori, de quien lamento decir que no tengo demasiados datos. Sin embargo, sobre el dibujante y director de la siguiente historia, "Presencia", sí sé cosas: fue animador en "Outlanders", "La Daga de Kamui" y la serie televisiva de "Lensman", aunque su trabajo más conocido (y más brillante) fue como diseñador de personajes y animador jefe de la segunda parte de "Megazone 23". La siguiente, "Starlight Angel", ha sido dirigida por Hiroyuki Kitazume, también famoso no tanto por sus trabajos como animador en "L-Gaim" y "Aura Battler Dumbine" como por su





diseño de personajes para la serie "ZZ Gundam". "Nube" es la historia más difícil de "tragar", en el sentido de que es casi anime experimental, muy surrealista, y el primer trabajo de su director, Mao Lamdo. La siguiente, "El Ataque del Bárbaro Pelirrojo" ("Historia de dos robots"), está realizada por uno de mis favoritos, Hiroyuki Kitakubo, el conocido diseñador de personajes de "Aile de Honnêamise", quien también había realizado anteriormente pinitos como animador en, por ejemplo, "Dream Hunter Rem", "Urusei Yatsura 3" o "Pop Chaser (Cream Lemon 4)". La última historia, y también el primer trabajo significativo para la animación de su director, Takahashi Nakamura, "El hombre gallina y la cabeza roja", es tan surrealista como su título, aunque de forma distinta a "Nube", y da la entrada perfecta al "Epílogo" de Otomo, broche de oro para esta sucesión de óperas primas en la dirección.

No logro entender el por qué de ese cambio en el orden de las historias. Lo que sí entiendo es que se haya doblado a todos los personajes de "El Ataque...", cuando en la versión original los protagonistas hablaban en japonés, mientras que el científico loco hablaba en inglés con fuerte acento extranjero, acompañado por subtítulos en japonés. Igual que pasa en Macross o Macross II con los idiomas extraterrestres.

Se trata de una película preciosista, en la que se nota que cada imagen ha sido cuidada al detalle, y realizada con el ánimo de mantener al espectador continuamente pendiente de la pantallla. Tanto los autores de estilo clásico como los innovadores han puesto todo su esfuerzo para lograr dar la mejor muestra de su estilo en su debut como directores, y lo que nadie puede negar, le guste o no el estilo de un autor en particular, es que eso se refleja en el resultado final, que es absolutamente brillante.

The JavHunter

STREET FIGHTER II

El retonno

CON EL INMINENTE ESTRENO EN TODO EL MUNDO DEL FILM DE IMAGEN REAL DEL STREET FIGHTER II, CON JEAN CLAUDE VAN-DAMME EN PAPEL ESTELAR DE GUILE, NADIE SE ATREVERÍA A DECIR QUE LA FIEBRE STREET FIGHTER II HA DEJADO DE "PEGAR FUERTE". ADEMÁS DEL FILM DE ANIMACIÓN QUE SE ESTRENARÁ EN JAPÓN ESTE VERANO Y QUE PROBABLEMENTE SE DISTRIBUYA EN USA Y EUROPA POCO TIEMPO DESPUÉS (CRUCEMOS LOS DEDOS), SIGUEN APARECIENDO, APARTE DEL REALIZADO POR MASAOMI KANZAKI (PARA MÁS INFORMACIÓN, CONSULTAR EL MARAVILLLOSO ARTÍCULO APARECIDO EN EL NÚMERO 10, EL DE LA PORTADA CHULÍSIMA), DIVERSOS COMICS BASADOS EN EL SFII EN LA GRAN DIVERSIDAD DE REVISTAS DE CÓMIC JAPONESAS. RESEÑAREMOS, PUES, LAS DOS ÚLTIMAS QUE HAN LLEGADO A NUESTRAS MANOS.

Street Fighter II 4 Coma Gag Gaiten de Takashi Hashiguchi

Takashi Hashiguchi es un popular dibujante humorístico, con un estilo muy fresco y dinámico, y un humor muy clásico pero efectivo a la vez. Su colaboración al mito del Street Fighter II ha sido realizada para la revista Wonder Life Game Comics, de la editorial Shogakkan, una revista con pocos años de andadura en la que se publican exclusivamente cómics basados en videojuegos famosos. Hasta el momento se han publicado ya dos volúmenes recopilatorios y se tiene en mente publicar un tercero. Cada uno de los volúmenes cuenta con 150 páginas y más de doscientas tiras, al precio de 500 yens cada ejemplar.

Hashiguchi dibuja en tiras verticales de cuatro paneles, en el más puro y clásico estilo de comics de cuatro viñetas, cuyo boom nació a principios de los ochenta con la revista mensual de Kodansha "Manga Time". En la actualidad, todas las editoriales cuentan con una o varias revistas de cómics humorísticos de este tipo y en muchas de las revistas populares se publican en las páginas sobrantes.

Con el tratamiento humorístico de los personajes, el prolífico Hashiguchi nos presenta a los personajes en actitudes cotidianas, y muy humanizados. El humor de Hashiguchi es universal, y los gags son fácilmente compren-sibles por gente de cualquier país. El estilo de dibujo es muy comercial y se advierten algunas influencias del estilo actual de Akira Toriyama, sobre todo en las musculaturas y en las expresiones de los personajes.

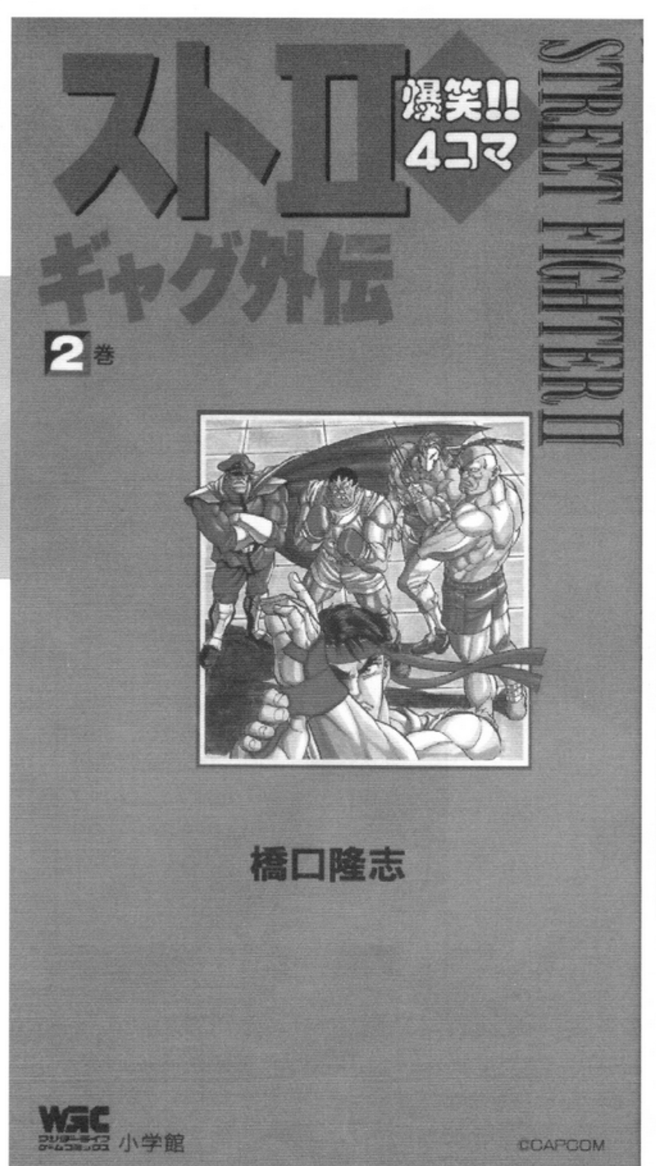


Las actitudes de los diferentes personajes destacan más con el tratamiento de Hashiguchi, pues muchas de las tiras nos los presentan en actitudes cotidianas. Ejemplos: Blanka y Balrog compitiendo en belleza, Ken ligando por la calle porque Eliza le ha plantado, Honda y Guile se unen a un equipo de Futbol de la J League, Dalshim actuando como Super Dalshim, en una deliciosa parodia de los comics americanos de superhéroes de los años cincuenta, Honda y Dalshim arreglándose el maquillaje en medio de un combate... ¡y la explicación de por qué se le agita a Ryu la cinta que lleva en la frente siempre que gana!



Los cómics de cuatro viñetas son quizá los más fáciles de adaptar para mercados occidentales, pues no hay que invertir fotolitos y sólo hay que rellenar los bocadillos con el texto en castellano (o con lo que toque). Ésta puede ser la razón por la que la recién aparecida en el mercado revista catalana de videojuegos Mega Flash haya incluido en su número 2 un inserto con la traducción de varias de estas tiras de Hashiguchi, que han aparecido en los volúmenes 1 y 2. Sin embargo, están mal traducidas (los diálogos se han reescrito por alguien que no sabe japonés y que se ha inventado todo, estropeando la mayoría de los chistes) y no se cita el nombre del autor, sino que se dice que las tiras se publicaron "en varios periódicos japoneses". La información verdadera es la que tenéis más arriba.

Para deleite de los lectores, os presentamos algunas de las mejores tiras de Hashiguchi, traducidas al castellano. Son todas del mismo estilo. Con ver éstas ya os podéis imaginar cómo serán las demás.





1: Cristal... ¡Qué dominio! 2: Rolling... ¡¡To!! (exclamación de sumo). 3: ¡¡Tatatatataa!! (ídem). 4: Ro-Rolling Flash... ¡¿eh?! Ma-maldicióon, ¿dónde voy a ir a parar? Ju, rueda, rueda.

1: Fuaa, hacía una semana que no me bañaba. *Qué bien me siento...* 2: ¿Qu...? ¡¡El pelo se me cae a puñados!! 3: Si no te lavas el cuero cabelludo, te quedarás calvo... ¡¡Increíble!! ¡¡Ryuu!! 4: ¡¡Nooo!!



1: Shô-ryu-ken. 2: Shô-ryu-ken. 3: Doppan! (Splash). 4: (Natación Sincronizada).

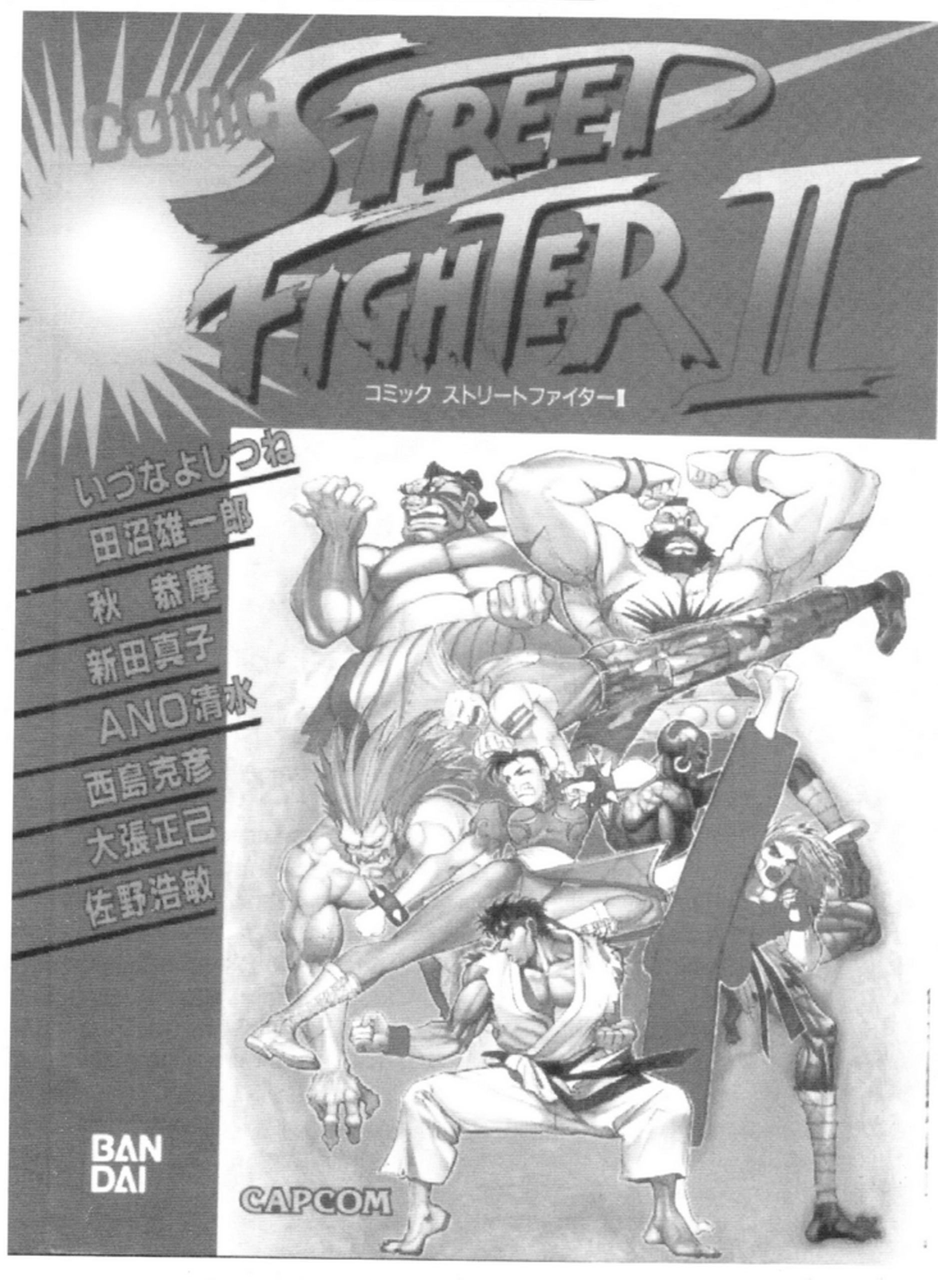


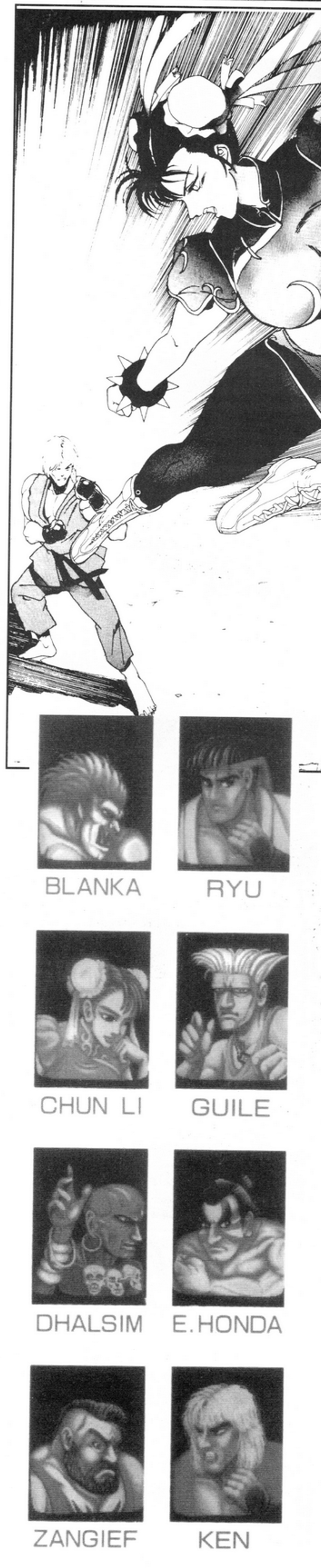
1: La época de primaria de Sagat. Así pues... 2: ¿Quién me puede contestar a esto? 3: ¡¡Yo, profesor!! 4: ......



1: Hu, hu, hu. ¡Vamos! 2: ¡¡Sí!! 3: ¡Fu! (Pluf) ¡¡Co-cómo!! 4: Es magia. ¡¡Maravilloso!! Pachi, pachi, pachi (Plas, plas, plas).

Comic Street Fighter II de varios autores





Este es un solo volumen de 150 páginas, al precio de 980 yens, publicado por Bandai a principios de año recopilando historias cortas y autoconclusivas de diferentes autores basadas en el Street Fighter II que habían ido apareciendo en las revistas mensuales B-CLUB y Cyber Comix, ambas publicadas por la gran empresa juguetera.

Taira Hajime es uno de los dibujantes que ha creado una historia para este volúmen especial. Su historia, la primera que aparece en el volúmen, está protagonizada por Ryu y Chun Li. Esta última vence a Ken, peo éste le dice que hay un luchador al que no podrá vencer. Chun Li piensa que habla de Vega, pero Ken le explica que se trata de un japonés llamado Ryu. Así, Chun Li viaja a Japón, pero pierde ante Ryu. El dibujo de Taira Hajime es muy estilizado y limpio, con unos personajes realmente guapos.

La siguiente historia es de KIDs Ajima (espero que sea un seudónimo), y nos explica las tretas de Chun Li para ganar: envenenar a todos los oponentes con una gelatina de esas para postre que esconde un potente laxante. Resultado: todos en el WC.

Yoshitsune Izuna es el siguiente dibujante, y quizás sea su historia la que más hondo ha calado entre los miembros de nuestro colectivo. *Confrontation* es el título de su episodio, en el que se presenta a un nuevo luchador enmascarado y armado con dos navajas filipinas que, despues de asesinar a Vega, intenta hacer lo mismo con Chun Li, pero ésta le desenmascara, revelando que ¡es invisible! El enmascarado huye corriendo, no sin jurar venganza antes. El estilo es espectacular y muy original.

Otras de las historias está realizada por Rumi Miyamoto, famoso dibujante de comics eróticos, cuyos trabajos han sido editados también en Italia, y el volumen se completa con trabajos de gente como Masami Obari, diseñador de personajes y director artístico de las dos películas de Garou Densetsu (Fatal Fury) aparecidas hasta la fecha en el mercado japonés.

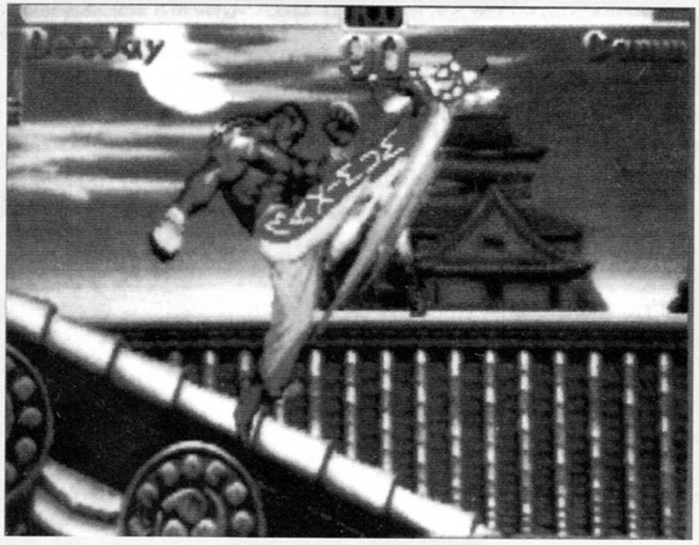
También aparecen una recopilación de tiras cómicas de la mano de Kiyono Shimanda, similares a las de Takashi Hahiguchi pero con otro estilo. Algunas de ellas son realmente divertidas.

Y para mí, la mejor historia es la de un espectacular dibujante llamado Ichiro Taro, titulada Go! Chun chan, en la que Chun Li es una típica estudiante japonesa (vestidito incluido) que se transforma en Chun Li y le da un paliza de muerte al Guile.

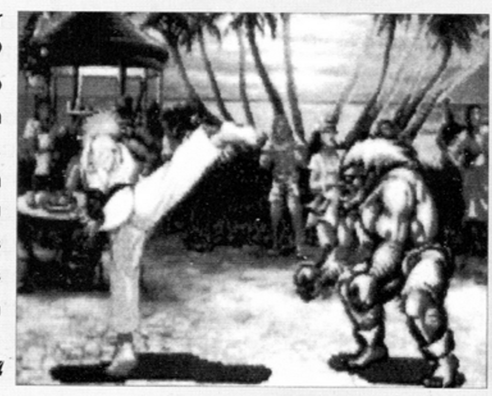
Luis Alís Ferrer



MÁS STREET FIGHTER



La compañía Capcom quiere seguir machacando con este juego, el cual ya es todo un mito en la historia de los videojuegos, no ya por su éxito, sino por las versiones diferentes que siguen (y seguirán) sacando. Así pues, según los datos, acaba de salir ya a las calles de Japón el Super Street Fighter II con los cuatro nuevos personajes y 32 megas para consolas domésticas, y cuando nosotros aún no hemos tenido tiempo de saborear el Super Street Fighter II X, también llamado Super Street Fighter II Turbo para recreativas (para el que, por cierto, en Madrid se organizó un torneo al que asistieron más de 700 personas, incluido el campeón de Japón, el cual hizo una demostración contra los mejores de aquí -y sé de buena tinta que tenían mucho nivel, pero el tío arrasó-) ya me están informando de que en Japón va a salir (si no lo ha hecho ya) el ansiado **Street Fighter III**, en el cual podremos elegir, entre **27** personajes diferentes, a los 16 del Super Street Fighter II, más Gouken Long -llamado también Akuma, según versiones- (hermano pequeño de Sheng Long, maestro de Ken y de Ryu) y que aparece en el Super Street Fighter II X Turbo si consigues vencer a todos tus enemigos sin perder un solo round (aunque no es necesario hacerlos "perfect"), más los 9 luchadores que quedaban en el primer Street Fighter, más (y como enemigo final), el maestro de M.Bison, lo que hacen 27 (ya sólo falta una versión en la que se puedan elegir 32.410 personajes diferentes incluidos los sobrinos, nietos, esposas, abuelos y algún animal doméstico de todos los jugadores, en el cual puedan jugar hasta 200 personas a la vez vía "modemintravenoso" y sin frosfratos). Una de las novedades que trae esta nueva versión es que pueden jugar cuatro personas a la vez en pantalla, cosa no muy recomendable debido al "cacao" mental que se puede formar, ya que mantiene la perspectiva de sus anteriores versiones, es decir, en 2D.



Micky 94

MACROSS II

Fue serie de culto, tanto dentro como fuera de Japón. Después fue una de las películas de mayor calidad que nunca se han visto dentro del mundo del anime. Ahora es una OVA.

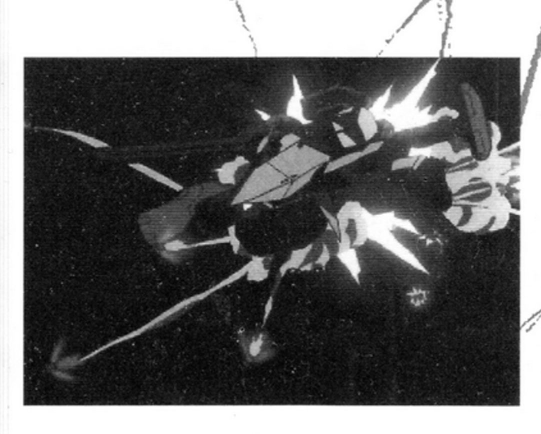
Si Haruhiko Mikimoto debe su fama a algún personaje en concreto, ése es sin duda Linn Minmei. La cantante adolescente que nació de su lápiz ha sido sin duda uno de los personajes del anime más queridos de todos los tiempos. Ahora, Mikimoto vuelve en olor de multitudes con esta segunda parte de su ópera prima Macross.

Se trata de una corta serie en la que se han vertido mucho dinero e ilusiones. Quizá demasiados. Me explico: el dibujo tiende a ser muy preciosista, muchos fotogramas parecen sacados de libros de ilustraciones. La historia retoma la original (la vista en la primera parte de la serie "Robotech") tras un lapso de tiempo de 80 años, planteando una nueva invasión alienígena, pero vista ahora bajo un nuevo enfoque, desde la perspectiva de un joven reportero de guerra. La animación tiene momentos realmente brillantes, resultando a veces de una plasticidad notable. Y además, la música sigue siendo uno de los pilares que sostienen la narración, en el mejor estilo Macross. Por no hablar de los impresionantes "mecha" *made in Studio Nue* que se pueden ver a lo largo de toda la serie (quiero mi Valkyrie, lo quiero, lo quiero, mamá, por favor, por favooor...).



Buen panorama, ¿eh? Con esas credenciales, esta pequeña serie debe ser una joya. Bueno... quizá sí, pero ¿y si en vez de virtudes las consideramos defectos? La verdad es que se pueden tomar de ambas maneras, según los gustos del consumidor. A ver qué pasa si echamos un vistazo a las malas:

El dibujo de Mikimoto sensei es estupendo para un libro de ilustraciones, pero en esta ocasión resulta excesivamente recargado para animarlo. Un dibujo así de brillante hubiera sido perfecto para una película como "El Huevo del Angel" o incluso la primera historia de "Mannie Mannie", pero en una historia como "Macross II", con tanta acción y tanto dinamismo, se necesita más fluidez de la que permiten estos diseños del autor. Además, en algunos momentos (por ejemplo, en algunos pasajes del acto III) la calidad del dibujo disminuye bastante. El color, a lo largo de toda la saga, está muy, muy recargado, y todo esto se suma para influir negativamente en la claridad y fluidez del desarrollo de la acción. Francamente, a mí me resulta en algunos momentos difícil y cansada de ver.



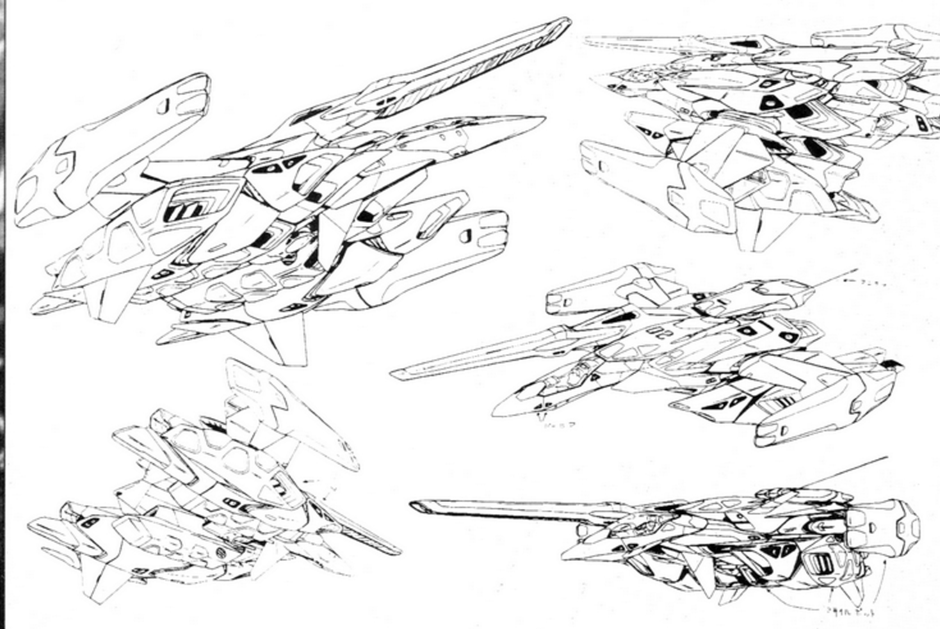
De la historia se pueden decir muchas cosas, pero no creo que "original" sea una de ellas. El reportero decía Juan que más parecía de prensa amarilla que de guerra (aparte de que no estaba del todo satisfecho con la nueva forma "élfica" de dibujar las orejas de Mikimoto), pero yo no creo que sea sólo eso. ¿Dónde está la novedad? Resulta que ahora los extraterrestres también cantan y... y ya está. El resto bien podría haberse sacado de la historia entre Max Sterling y Miriya. ¡Ojo!, no digo que sea aburrida, no lo es, está bien contada y resulta interesante y entretenida, pero yo esperaba ver una continuación de Macross y esto me parece, casi, una repetición. ¡Quiero saber qué pasó con Hikaru Ichijo!

En cuanto a la animación... ya he dicho que me parece buena, brillante en algunos momentos, pero en mi opinión la saturación de detalle en algunos pasajes y el preciosismo del dibujo en otros hace que se resienta. Mientras que en algunas ocasiones las batallas llegan a hacerse aburridas de tan lentas, en otras las cosas pasan tan deprisa que no da tiempo material a verlas, como por ejemplo al final del segundo acto, cuando una patrulla de Valkyries acude en ayuda de los protagonistas y destruyen a los exploradores que habían acudido a buscar a Ishtar. O vas fotograma a fotograma o resulta imposible ver la transformación modular de los aparatos, pues todo sucede en uno o dos segundos. Aunque quizá el ejemplo más claro esté en la misma presentación de cada capítulo: intentar seguir los detalles de la secuencia de batalla de su final me deja bizco. Y el recargado diseño de los robots que aparecen a lo largo de toda la serie no ayuda mucho que digamos.

De la música sí que no se puede protestar. Aunque muy presente a lo largo de toda la saga, casi convirtiéndola en un musical, es el eje central de la historia y por lo tanto comprensible. Sí, las letras están en inglés, pero eso lo realizó la casa norteamericana que las dobló a ese idioma.

Y una vez vista a las malas y a las buenas, a vosotros os toca decidir cual es vuestra postura. En cuanto a la versión en castellano, a mí la única pena que me da es no poder escuchar el zentradio original tal y como se escucha en la versión japonesa e inglesa, con sus correspondientes subtítulos, pero qué se le va a hacer. En la parte que les toca, Manga Films ha realizado un buen trabajo. Y el doblaje, sin ser brillante, no está nada mal. Peca en algunos momentos de falta de expresividad, pero mantiene en general un nivel alto. Esperemos que se pueda decir lo mismo siempre a partir de ahora.

The JavHunter



Los diseños de "mecha" del Studio Nue, tan espectaculares como siempre. Quizá incluso demasiado, pero... ¿a quién le importa?
I ♥ KAWAMORI

OPINION

Sobre todo ignorancia. Y no precisamente en pequeñas dosis. Como muy acertadamente nos expone nuestro amigo Álvaro de Sevilla en su carta de opinión, es la ignorancia y el desconocimiento de las costumbres, hábitos y, en general, de la cultura oriental, lo que conduce a un desprecio y rechazo social por el fenómeno Manga. Pero leed la carta y descubriréis en ella vuestros propios pensamientos. Sólo quiero recordaros algo que muy bien puede aplicarse a cualquier tema: nunca juzguéis algo que no conozcáis pues la necedad del necio se descubre por sus actos y sus palabras, (ahí queda eso).

LA IGNORANCIA Y EL DESPRECIO

(O cómo hacer perder, lo más fácilmente posible, los nervios al OTAKU actual)

La verdad es que es impresionante cómo, a partir de una obra, se produce todo un bombazo, y cómo, a partir de este bombazo, se produce una "masa" de admiradores y fans hacia el culto oriental. Si bien las cosas hasta ahora, en España, nos van viento en popa (en cuanto a Manga se refiere), existen también la ignorancia y, como consecuencia, el desprecio hacia este portento gráfico-estilista japonés.

No sé si alguna vez os ha pasado que, por razones obvias, cogéis y ponéis en el vídeo una OVA cualquiera o incluso la mejor película de anime que poseáis en una plácida tarde de un viernes cualquiera, y está allí ese elemento compañero que nada más ver las primeras imágenes (o la mismísima carátula) ya está poniendo pegas, cuando en realidad no estaba echando cuenta o se veía sumido en uno de esos "fabulosos, fantásticos, entretenidísimos y sobre todo originales" concursos de la tele. ¿Qué es esto?, me pregunto, ¿molesto yo, huele mal, te ha sentado mal el café? No, es una reacción como consecuencia de la ignorancia, reflejada y materializada en el desprecio hacia la película, serie o dibujo en cuestión.

Y cuando hablamos de ignorancia, ¿a qué nos referimos? Os lo diré claramente (sobre todo a los ignorantes despreciadores), mi opinión es que la gente rechaza el manga o el anime por el sencillo hecho de no conocerlo, ni sus orígenes ni sus intenciones. Es decir, si lo dejamos claro, el manga japonés no es lo mismo que el "Oso Yogui", los "Picapiedra" o "D'Artacán", es totalmente diferente. Estos dibujos van para el público infantil fundamentalmente, cuando el dibujo oriental está destinado a ser consumido por toda una mayoría, es decir, para todas las edades, o sea, podemos verlos consumir a gente desde un niño de siete años hasta el más tierno "abuelito en su butaquita con sus gafitas". Sí, ésta es la realidad y, ¿por qué no?, el hecho de que el manga es un tipo de cómic "global" y no limitado.

¿La solución? Pues radica en abrir (sólo un poquito, por favor) la mente, en pensar libremente y llegar a la conclusión de que no sólo las películas de imagen real están destinadas al público completo, sino también los dibujos animados. ¿Cuáles?, pues los japoneses, claro. Y pueden decir: "¿y cómo un niño de 12 años puede ver "Urotsukidoji-lo que sea?"; pues porque en Japón las cosas son distintas a las de aquí, la mentalidad es más adulta y la educación diferente y más estricta y, por lo tanto, más madura en otros sentidos. Aparte de todo, allí el anime y el manga son consumidos de forma impresionante y por grandes masas, porque es tan bien considerado como si fuera otra película de imagen real, y no unos simples "dibujillos de la hora de la merienda".

Me gustaría, o más bien nos gustaría a todos los otakus, que este resurgir japonés fuera considerado dentro de sus márgenes y no en los nuestros, por favor, porque si no, llegará un momento en que perderemos los estribos. Eso sí, la crítica y el debate quedan abiertos en cuanto a cada obra se refiere, pero por favor, desde el punto de vista adecuado.

Para finalizar, me gustaría añadir que este comentario lo pongo de manifiesto porque ésto, desgraciadamente, viene dándose desde que, allá por cuando veíamos "Comando G", "Ulises 31" (¡ay!) y "Mazinger Z", llegaba (y llega) hasta tal punto la ignorancia, que podíamos oír barbaridades como éstas: ¡que si tiene los ojos muy grandes!... ¡que si no se mueven!... ¡que si no hay nariz!... ¡NO!, hay ignorancia y, por lo tanto, desprecio.

Álvaro Chacón Cartaya

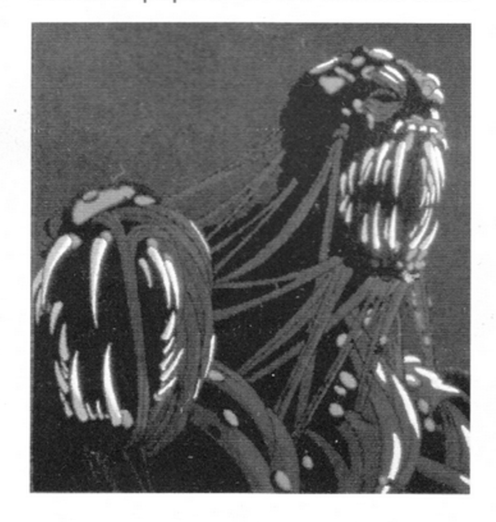


Sencillo,escueto y propio el comentario, ¿"al dente", Rosa? Besos. Santiago Forés, "MoonHunter".

Wicked City
La Ciudad Perversa



Siguiendo con el género que tanta aceptación parece tener tanto dentro como fuera de nuestras fronteras, el *erotic-grotesque*, por fin podemos disfrutar de una de las más renombradas producciones de anime de los últimos tiempos. Tras su adaptación a imagen real de la mano de Tsui Hark, nombre bastante popular en los últimos años

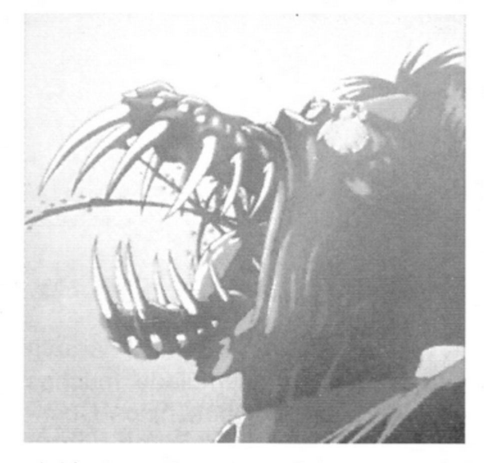


por sus célebres adaptaciones cinematográficas, Wicked City se ha utilizado, junto a Urotsukidoji, como el estandarte de este género de anime para adultos, que cuenta ya con numerosos títulos y seguidores.

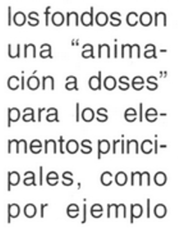
Lo primero que habría que destacar de esta película, dado su contexto, es la explicitud de sus escenas de sexo y el carácter eminentemente lascivo que se confiere a los seres sobrenaturales que en ella aparecen, siendo éste uno de los motivos principales alrededor de los cuales gira la historia. Sin embargo, como bien distinguía Carl Macek cuando tuve la ocasión de hablar con él, hay una diferencia notable de forma y de fondo entre Wicked City y Urotsukidoji o muchas otras, que estriba en que las escenas de sexo de esta película se desarrollan entre adultos, mientras que en muchas otras representantes de este género la acción se centra en jóvenes adolescentes. Sin embargo, persiste el hecho de que algunas escenas siguen pudiendo herir sensibilidades o simplemente resultar desagradables a algunos espectadores.

Ahora bien, dejando aparte este tema, el resto del anime es realmente digno de verse. La historia es un intrigante relato de la misión de un guardia negro, cuerpo de élite encargado de hacer respetar el Tratado de Paz, encargado de proteger la vida de un dignatario humano que se dispone a sellar un nuevo pacto con el Lado Oscuro, el mundo de los demonios, para asegurar la continuidad de la paz entre ambos mundos. En su ayuda le es encomendada la misma misión a una guardia negra del mundo de los demonios. Sin embargo, dicha misión demostrará ser la más peligrosa y difícil de cumplir que nunca se les ha encomendado, tanto por los continuos ataques de grupos terroristas del Lado Oscuro que desean impedir que se renueve el tratado como por el insistente empeño del dignatario en olvidar su seguridad con tal de "echar alguna canita al aire".

El estilo del dibujo es muy realista,



alejándose de estereotipos comunes a la mayoría de producciones del género, y contribuye a recrear una atmósfera lóbrega y esotérica. Del mismo modo, la mayor parte de la acción transcurre de noche y en lugares cerrados, lo cual termina de rematar el ambiente. La animación es brillante, recurriendo a lo largo de muchos pasajes a imagen por fotograma, lo cual le confiere una fluidez asombrosa, mientras que en otras ocasiones combina esa animación completa para los fondos con una "animación a doses" para los elementos principales, como por ejemplo





en las escenas de autopista (las farolas de la carretera). Añádanse a todas estas características una música impecable y un doblaje de gran calidad y tendremos una de las mejores películas de anime que se pueden ver hoy por hoy. Lástima no haberla podido ver en la pantalla grande.

The JavHunter

JAPON JAPON

En el último número de Japón Japón se trató sobre los aspectos geográficos del archipiélago nipón. Como el tema resultó un poco tostón y además, yo todavía no tengo preparada la segunda parte de la historia de ese país, en este número vamos a contar un cuento. Aunque lo que vais a leer a continuación no es exactamente un cuento, pero sí tiene algo de narrativa. Nuestra compañera Ojoko nos hablará sobre los signos del horóscopo chino, y nos explicará por qué el gato no se encuentra entre los doce animales que lo representan. En el siguiente número seguiremos con la historia japonesa y, posteriormente, Gonzalo seguirá con el repaso geográfico y político (si pensabais que con lo del número 13 se acabaría, estabais listos). Sin más preámbulos, os dejo con nuestra compañera Ojoko y sus...

CUENTOS JAPONESES

Como país con una historia antigua, Japón ha acumulado muchos cuentos, sobre todo para niños. Cuentos que pasaban de padres a niños a través de los siglos. La intención de este artículo es compartir la historia de Japón con vosotros a través de los cuentos japoneses. Muchos son cuentos no escritos que se contaban de uno a otro, y que en algún momento se escribieron desconociéndose el origen de los mismos. Así que en alguna ocasión podréis oír el mismo cuento con algún detalle diferente. El objetivo de este artículo no es contaros un cuento en concreto, sino ayudaros a entender la sociedad japonesa y a los japoneses. En este artículo no se habla de mangas, y está dirigido más a aquellos a quienes les interesan otros aspectos de Japón.

¿En qué año estamos? ¿1994? No, no, estamos en "el año del perro".

Os invito al mundo de años japoneses. Como ya sabéis la mayor parte de vosotros, en Japón existen doce animales como símbolo de cada año. ¿Podéis decirlos todos? El ratón, la vaca (o el toro), el tigre, el conejo, el dragón, la serpiente, el caballo, la oveja (o el carnero), el mono, la gallina (o el pollo), el perro, y el jabalí. Así y en ese orden se repiten todos los años, siempre se empieza por el ratón y se termina por el jabalí. Tú tienes el mismo símbolo que alguien que nació doce, veinticuatro, treinta y seis años antes que tú. Sin embargo, no podrás ver el año con un signo igual al tuyo hasta que cumplas sesenta años, ya que los símbolos de los animales se combinan con otros cinco tipos, y sólo cada sesenta años se encuentra el mismo signo.

He dicho que estamos en el año del perro. Seguro que en Japón, al principio de este año, salieron miles de perros en la televisión para saludar a los japoneses. Es la costumbre referirse al animal del año dentro de los programas del año nuevo. Bien, los perros son agradables, hay de todos tipos, grandes, pequeños, blancos y negros, bonitos y graciosos, normalmente no nos causa problemas ver los perros en la pantalla. Imaginad el año de la serpiente: el primer día del año estás cenando, mirando un programa del año nuevo con la familia, y de repente aparecen serpientes de cascabel, cobras... de todo tipo, grandes y largas, grises y verdes, algo horroroso y desagradable... Quieres acabar ese año ya, ¿verdad? Afortunadamente, tienes otros doce años para encontrarte con las serpientes de nuevo.

Si queréis saber vuestro signo, contad hacia atrás empezando desde 1994 con el perro. Como en el horóscopo, existe la "persona típica" para cada signo con unas características y fortuna determinadas para cada año. Pero si tenemos las mismas características y fortuna que nuestros compañeros de clase, ¿todos nosotros vamos a enamorarnos en el mes de Julio? o ¿todos nosotros vamos a tener un sobresaliente en matemáticas este semestre? Evidentemente no, pero en cualquier caso no pienso hacer de "Rappel" aquí.

Ahora fijaos bien en los doce animales que representan los años. Todos son familiares y muy relacionados con la vida de los humanos. El dragón es el único que no existe en la realidad, así que en los programas de año nuevo aparecen los dibujos de dragones o caballitos de mar (en Japón los llaman "los hijos del dragón", ¿a que se parecen?). A lo mejor me preguntaréis: ¿por qué no hay periquitos? Pues es sencillo, ¿acaso los periquitos estaban en Japón hace miles de años, cuando nacieron estas costumbres? Estos signos tienen una



larga historia. Hace siglos contaban las horas con estos animales, que representaban cada uno dos horas, y aún se usan para indicar la dirección en alguna ocasión. Otra vez me preguntaréis: ¿por qué hay una oveja y no una cabra? Son casi iguales, ¿no? Son blancas, comen hierba, producen leche... para mí (y para muchos japoneses) hay sólo una diferencia: las cabras van con Heidi y las ovejas no. ¿Y el gato? ¿donde está el gato? Pues bien, voy a explicaros la razón de que este bonito y cariñoso animal no esté incluido en la lista de los doce animales, y aclararos además de dónde viene el orden de los animales. Al fin y al cabo estos son los temas del artículo de hoy. Niñas y niños, ahora entrad en la cama y escuchadme...

Érase una vez un Gran Señor que dominaba el mundo que decidió un día nombrar doce animales como símbolo de cada año. Así que mandó a todos los animales a reunirse en un sitio, y allí les anunció: "Voy a seleccionar algunos animales de entre vosotros para nombrar los años. El número está limitado sólo a doce. Si queréis ser uno de los doce, mañana por la mañana después del amanecer corred a mi casa. El que llegue en primer lugar tendrá el signo del primer año, y así hasta el decimosegundo, que podrá ser el animal del último año". Los animales estaban muy animados, y todos se fueron a su casa para preparar la carrera del día siguiente.



Bien, había un animal que no pudo acudir a la reunión, era el gato.

Como pensó que la reunión del Gran Señor debió ser muy importante, el gato se dirigió a la casa del ratón esa misma noche y le preguntó: "oye, ratón, ¿de qué fue la reunión del Gran Señor?". El ratón contestó: "Era un asunto muy importante. Escucha bien, el Gran Señor va a nombrar doce animales como representantes de cada año, y decidió seleccionarlos en una carrera que vamos a hacer pasado mañana. Después de amanecer, correremos a la casa del Gran Señor, y allí obtendrán premio hasta el decimosegundo". El gato se emocionó: "Estoy muy agradecido de haberte preguntado. Nos veremos pasado mañana". El gato volvió a su casa y se acostó.

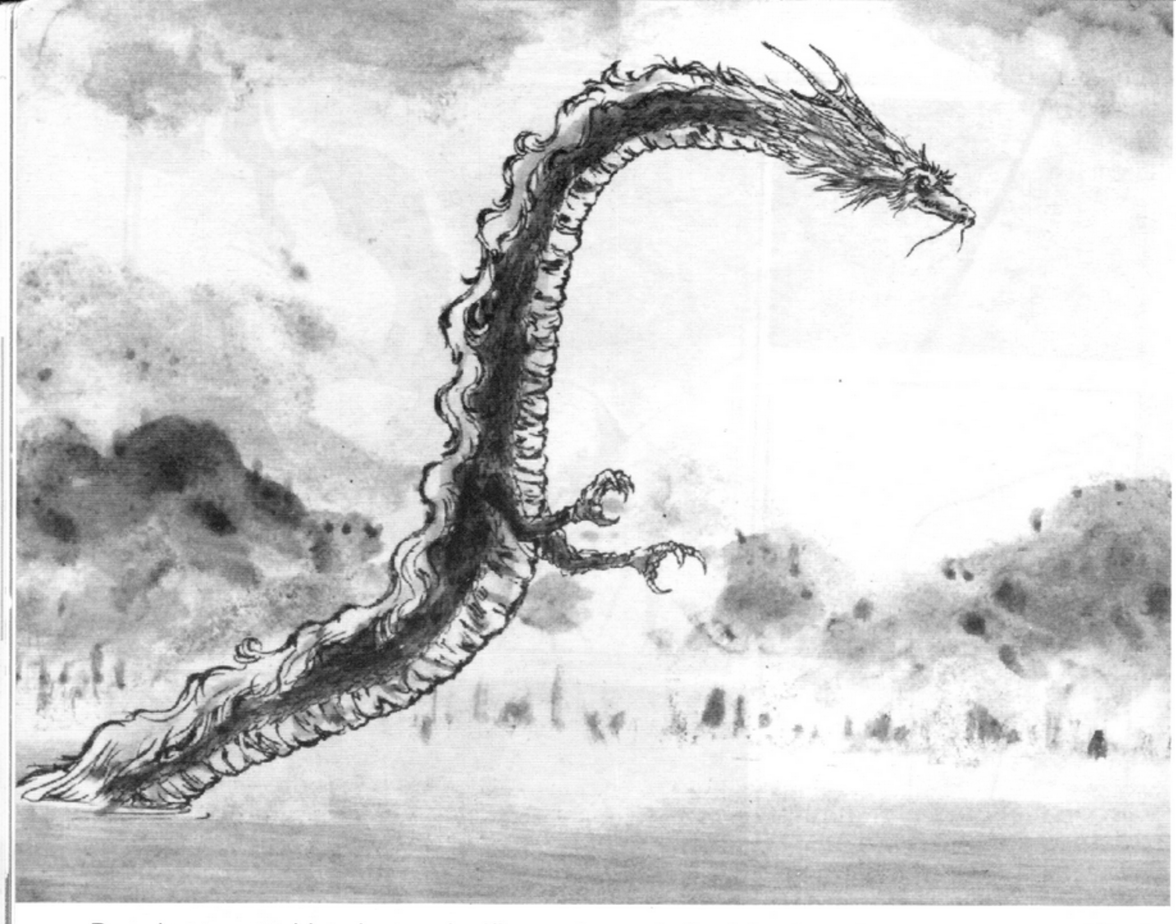
Al día siguiente, el ratón se levantó muy temprano y salió fuera. Justo después del amanecer, vió al toro corriendo como el viento hacia él. Cuando el toro pasó a su lado, el ratón saltó y se cogió a su rabo. Sin saber la existencia del ratón, el toro corrió todo el camino y llegó a la casa del Gran Señor. En ese momento el ratón bajó del rabo del toro y le adelantó. "¡Gran Señor! ¡Soy el ratón!, ¡soy el primero!", gritó a la puerta. El toro, sorprendido de la aparición del ratón, gritó sin respiración: "¡Gran Señor! ¡Soy el segundo!".

Así fueron llegando el tigre, el conejo, etc., hasta el decimosegundo, el jabalí. El Gran Señor les saludó y felicitó la carrera de los doce animales, y nombró a cada uno como el signo del año.

Al día siguiente, el gato se levantó temprano, y empezó a correr con el sol aún en el horizonte. Llegó a la puerta del Gran Señor. No vío a nadie delante de él. "¡El primer puesto es mío! ¡Soy el gato!". Gritó, pero no había respuesta. Siguió gritando, y al final apareció el Gran Señor. "Pero, gato, ¿qué estás haciendo aquí? La carrera fue ayer, y ya tengo doce animales". A punto de desmayarse, el gato pregutó: "¿No puedo ser uno de ellos?". El Dios se negó. "Ya se han seleccionado los doce animales. El ratón fue el primero".

En ese momento, el gato se dio cuenta de que el ratón le hizo trampa. ¿Podéis imaginar qué hizo el gato? Empezó a cazar ratones. Así, el ratón ganó el homenaje de ser el primer animal del año, pero a cambio tiene que esconderse siempre del ataque del gato.

Ya sabéis cómo se fijó el orden, por qué no se incluye el gato, y por qué el gato se vuelve loco por cazar ratones.



que este cuento parece haber venido de China, donde se guarda una tradición similar con símbolos de los doce animales. No obstante, esa tradición se ha integrado en la vida japonesa y no veo importancia en su procedencia. Algunos de vosotros preferiréis el cuanto japonés, puesto que en China el jabalí está sustituido por el cerdo. (En la lista de animales hay vaca, pollo, oveja o cordero. Si ponemos además cerdo y lo juntamos todo en una olla, comeremos un cocido rico, rico, rico).

Ya es hora de decir buenas noches. Si habéis aprendido un poco de la cultura japonesa escuchando este pequeño cuento, ya he cumplido mi obligación. Si todavía no podéis dormir, os contaré otro. Hasta entonces, sed buenos y cuidad a vuestros padres.

Por cierto, esta historia no significa que la gente del año del ratón sea traicionera. Al contrario, tienen bastantes buenas características. Y yo, aunque no me importaría haber nacido en el año del gato, estoy muy contenta con mi signo, que pienso que es el mejor de todos (no voy a decir cuál es).

También os tengo que confensar

Ojoko

RANKING

SERIES

K.O.R.	540
Ranma 1/2	409
Dragon Ball	399
City Hunter	391
Touch	259
Maison Ikkoku	256
Macross	254
Saint Seiya	226
Hi Atari Ryôkô	148
Bishojo Senshi Sailor Moon	142

PELICULAS

Akira	501
Ano Hi ni Kaeritai	306
Dominion	279
Macross: Ai Oboete Imasu ka	215
Vampire Hunter "D"	141
Kaze no Tani no Nausicaä	137
Urotsukidôji	137
3x3 Ojos	131
Project A-Ko	127
Silent Möbius	112

MANGA

Ranma 1/2	530
Dragon Ball	314
Kimagure Orange Road	307
Appleseed	196
Gunnm	182
3x3 Ojos	168
Akira	158
Grey	149
Dominion	136
Silent Möbius	127

CD'S

Kimagure Orange Road	396
Eriko	246
Macross	199
Ranma 1/2	173
Touch	171
City Hunter	165
Dragon Ball	143
Hi Atari Ryôkô	108
Fushigi no Umi no Nadia	106
Akira	82

PERSONAJES FEMENINOS

Madoka Ayukawa	446
Akane Tendô	326
Ranma Saotome	278
Pai	202
Hikaru Hiyama	156
Shampoo	124
Minami Asakura	122
Linn Minmei	117
Nabiki Tendô	99
Kyôkô Otonashi	95

PERSONAJES MASCULINOS

Ranma Saotome	382
Ryô Saeba	305
Kyôsuke Kasuga	272
Ryoga Hibiki	193
Vegeta	167
Kaneda	155
Son Gokuh	110
Trunks	109
Piccolo	98
Hikaru Ichijo	97

3x3 Ojos

Actos III y IV

He aquí la segunda entrega de la famosa saga de Yuzo Takada. En ella encontramos los actos III y IV de la OVA original, de nuevo montados para formar un solo capítulo, en este caso el segundo y último (por ahora).

Al igual que la primera parte, la historia varía ligeramente de la vista en el manga (bueno, quizá un poco más que ligeramente, pero ese es el problema que surge siempre al condensar una historia larga en 30 ó 60 min. de animación). Pai y Yakumo, con la ayuda de nuevos amigos -y de algunos no tan amigos-, se enfrentan a los servidores de Kaiyan Wang en su afán por alcanzar y recuperar, respectivamente, la humanidad. Así, a medida que se acercan a su objetivo, los misterios y las incógnitas aparecidos a lo largo de toda la saga se van revelando. Sin embargo, también descubren que les queda un gran camino por recorrer antes de ponerse a la altura de sus rivales. Y si no, que se lo digan a Yakumo cuando descubre que no es el único que lleva en su frente el signo del vacío.

Realmente sería tonto redundar en el comentario de las diferentes maravillas y virtudes que se pueden encontrar en esta segunda parte. La música es igual de maravillosa que la de la primera parte. La animación es tan brillante o más que la de la primera y, en resumen, todo mantiene la misma calidad. Y al decir todo, incluyo también el magnífico trabajo hecho para la edición española. Incluso la falta de inocencia que yo le encontraba a la voz española de Pai queda subsanada en esta segunda parte, ya que a estas alturas de la historia el personaje ha evolucionado, y su personalidad se ajusta ahora mucho más a la voz que tiene. También el sonido está todo lo cuidado que puede estar, y no se puede pedir más. De hecho, tras ver la primera parte, ya dije que en mi opinión se trataba de uno de los mejores lanzamientos de Manga Films en cuanto a calidad, y que si la segunda parte mantenía el mismo nivel, podría situarse como el mejor lanzamiento de la casa, y creo que no me voy de mucho si digo que lo es. Un gran trabajo, sí señor.

The JavHunter

P.D. *Por cierto, que K.I.A. "me echó un puro" porque puse su título original como Sazan Eyes y no me di cuenta de que "sazan" viene del inglés. Cierto, mea culpa. Pero me excusaré diciendo que yo no sé japonés, aunque al haberlo visto en katakana debería haber sospechado. Y como soy muy engreído y odio que me corrijan (sobre todo si tienen razón), te corrijo yo también: no viene de "south", sino de "southern", así que el título original es "southern eyes" ("ojos sureños" u "ojos del sur").*

3x3 OJOS
PARTE 2ª
La única posibilidad de recuperar la mortalidad es localizar el Ningen: Estatua de la Humanidad.
MANGA VIDEO

TALLER DE ANIMACION

"Adiós con el corazón, que con la saca no puedo..." ¡Marchando una de Mili! Cuando este Taller salga a las librerías, yo estaré haciendo la Instrucción. Atención, pregunta: ¿logrará nuestro héroe componérselas para tener el Taller de Animación del MangaZone nº 15 listo antes del cierre de edición, estando donde estará? ¿O habrá de tomar las riendas el impresentable Igor Mortis?

Antes que nada, una disculpa a Joaquín Figols Serrano de Zaragoza. Joaquín, no sé cómo decírtelo, pero se me ha traspapelado la primera hoja de tu guión (¡que vergüenza, que vergüenza!). Como veo que la sacaste por impresora, ¿te importaría mandarnos un diskette? El más gastado que tengas, mientras lo grabado esté verificado. Gracias.

En esta edición del Taller no hay mucho de memorable, he de reconocerlo. La Hoja de Estilo, como podéis ver, cierra el capítulo de los diseños más sencillos y tradicionales. Si todo va bien, se acometerá en el MangaZone que viene al prodigioso Haruhiko Mikimoto, lo cual es para mí un dolor de cabeza asegurado, pues este hombre merecería tres números enteros de esta publicación para poder empezar a rascar la superficie de su versatilidad.

Más historias cortas que no tienen nada que ver con Robur. En general os pediría que, cuando hagáis esas sinopsis, intentéis enseñarnos algo más. Quiero decir que una cosa es saber el curso de la historia que tenéis en mente, pero sería más interesante que la acompañaseis de algo más, un reflejo de cómo la veis en sus "tripas": un pedazo de diálogo, el carácter de los personajes, el razonamiento que os ha llevado hasta ahí, etc. Ya habéis visto a otros compañeros de afición hacerlo. No estoy pidiendo ninguna proeza literaria. Sólo quiero que nos enseñéis lo que os emociona de vuestras propias creaciones, para que podamos compartirlo.

En cuanto a Robur: la gente con la que he podido comentar el estado de la cuestión sugiere que ya va siendo hora de centrarse en una o dos historias y pasar a las siguientes fases imaginarias del proyecto. Sin cerrarse a nuevas posibles colaboraciones que sean variaciones sobre el tema, que por su interés intrínseco serían también mostradas aquí, hay que reconocer que ya habría de ir poniéndoos "deberes": despieces en capítulos, análisis de personajes en términos de su animación (gestos, tics, etc.), diseño de decorados, el doblaje, etc. Como muy tarde, el comienzo del Otoño habría de marcar el punto de inflexión.

Para terminar de enredaros, voy a intentar reunir para próximos Talleres una especie de "bibliografía recomendada" sobre creación de guiones cinematográficos, técnicas de animación, etc. Y a ver si puedo improvisar junto con la peña infográfica del MangaZone algunas guías de dibujo y animación tipo "Cel" para ordenadores personales.

Eso, a ver.

Hasta pronto.

Juan Gómez Martín

"Puedo Oír El Océano", o el "déjame hacerlo yo sólo" de los jóvenes del Studio Ghibli. Basada en una serie de novelas sobre un grupo de estudiantes japoneses y sus relaciones. Lo más sorprendente del diseño de personajes es que... ¡parecen japoneses! Peinados, colores, e incluso los ojos en ocasiones. Un toque frío, y realista a pesar de la simplificación.





I Can Hear the Ocean: ©Studio Ghibli









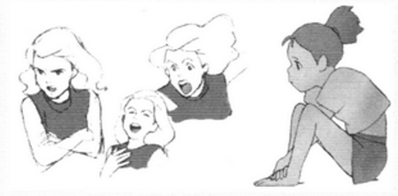
Alps no Shojo Haiji: ©Nippon Animation



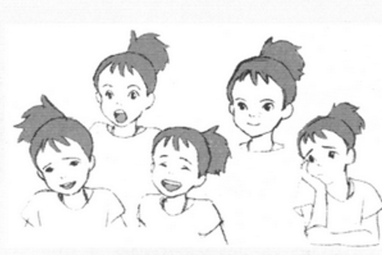
¡Damas, caballeros, todos en pie, rindamos honores!

"Heidi, la Niña de los Alpes" es, a todos los efectos, la serie decana de relatos de época en nuestro país. De todos los Animes mencionados en esta Hoja de Estilo, es la que más simplificado tiene el diseño de personajes: desde el omnipresente sonrosado de las mejillas de Heidi hasta la casi total ausencia de zonas de sombra en cada una de las áreas de color que componen a estos mismos personajes. Todo ello contrastando, como suele ser habitual en este estilo de dibujo, con unos fondos muy concienzudos. La combinación no puede ser más efectiva.





"Nanatsu no Umi no Tico" es la más reciente adición al estilo. Frescura, sencillez, un toque optimista y cálido, y ya tenemos a una heroína digna del "Conan, el Chico del Futuro" para el 94.



Nanatsu no Umi no Tico: ©Nippon Animation

¡Que no me llamo Benito!... Sino Ortega, J. Jaime Ortega.

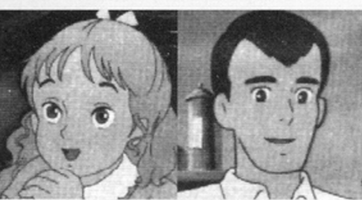
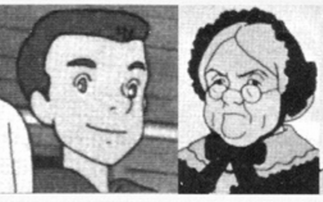
Lo siento, lo siento, lo siento...

Y es que no sé cómo se me han podido cruzar así los cables durante tanto tiempo y para más INRI con un auténtico correspondiente estrella: no sólo es uno de los contribuyentes más dedicados (y sufridos) del Taller de Animación y un asiduo "Pen Pal" del MangaZone, sino que además forma parte del equipo del Kimagure Anime y Manga Fanzine, una publicación llena de información francamente sabrosa.

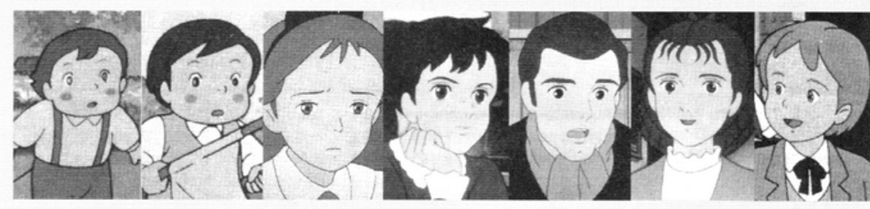
Y ya que estamos en ello, avisar de que el Kimagure A&M Fanzine ha introducido una nueva sección llamada "Trabajo Conjunto", que afirma inspirarse en este Taller ("¿nos alabamos?") y que pretende cumplir una función similar: la de presentar los trabajos más elaborados de los lectores del magazine. Así que ya sabéis: más cancha para poder presentar vuestros proyectos, y cuantos más seamos, mejor nos lo pasaremos.

Nanto J™ Sensei: ©Nippon Animation





"Nanto Jô Sensei". la serie de época de moda en Japón. La variación del estilo "patata" tan habitual en todos los Animes de "joyas literarias juveniles". pero esta vez un poco más despegado de lo que es normal en estos. las personalidades más acabadas en su trazo y no tan neutrales como en otras ocasiones.



HOJAS DE ESTILO

El corro de la patata (comeremos ensalada). Panorama inesperado: en la variedad está el gusto. ¡Cinco sabores diferentes!



"Tan Solo el Ayer". La expresión más adulta del Anime japonés que he podido contemplar hasta ahora. en temática. narrativa y estilo clásico de grafismo. No quiero decir que sea una película para adultos. sino que presenta la óptica de un adulto. Como de costumbre. la estoy liando. Para que os orientéis. este film trata de la estancia de Taeko Okajima. una oficinista de veintisiete años. que va a la granja de su hermana a pasar sus vacaciones sabáticas. Todo el viaje y la estancia se convierte en una introspección sobre los momentos más agridulces de su infancia. y un descubrir lo insatisfactoria que es su vida actual. Nada más y nada menos que una crisis existencial al más puro estilo "Treintaytantos".

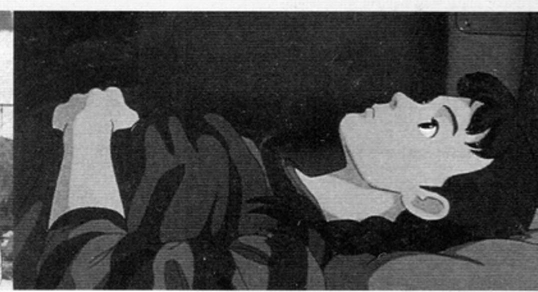
En la película alternan dos estilos. En las escenas de la Taeko adulta. asistimos al despliegue más realista que se haya efectuado nunca a partir del viejo estilo del Studio Ghibli y. por extensión. de todo el estilo "cabeza de patata". Sombreados de tonalidad y cremosidad tipo Disney. fondos al borde de lo fotográfico. y una atención al detalle francamente virtuosa. En los momentos de "flashback" a la Taeko infantil. la misma calidad se aplica a un acabado más simple. y con unos fondos inacabados y difuminados en sus fronteras.

Lo más impactante de esta película es. sin embargo. la "interpretación": cada personaje tiene un carácter perfectamente perfilado. y verlos actuar es un gozo. sobre todo cuando vemos las emociones de Taeko reflejarse en su rostro y gestos en paralelo a su monólogo interior.

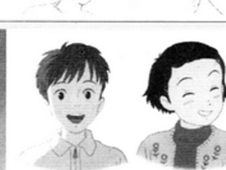
Ésta es una historia única. que no se quedará sin su estudio en las páginas del MangaZone.












Omohide Poro Poro: ©Studio Ghibli

Uno de los chiringuitos más interesantes del pasado Salón del Cómic de Barcelona era el montado por la empresa Fakd'Art. En él. una docena de chavales dibujaban. sobre una guía de poses clave para un "ciclo" de personaje caminante. a su héroe favorito. Cada uno de los dibujos correspondientes era luego alimentado mediante un escáner de mano a un Mac (de los baratos. no se necesitaba más) y convertido en una animación.

Fakd'Art se autodenomina un "Taller de Animación con Ordenador". Es una escuela donde se enseñan los diferentes aspectos de las producciones animadas. desde el guión inicial hasta el producto final. Cuentan con varios Macintosh. Amigas e incluso alguna estación de trabajo Silicon Graphics. Ésto. además de servir para introducir al alumno al uso de los ordenadores. definitivamente obligatorios en la industria actual. permite ver inmediatamente los resultados de las prácticas.

Esta empresa. con la que hemos quedado para que nos envíe más información. enseña tanto animación convencional (asistida por ordenador) como animación 3 D. y cuenta con bolsa de trabajo. Están establecidos en Barcelona. aunque nos dijeron que quizás a medio plazo podrían montar una segunda escuela en Valencia. Para los que queráis poneros en contacto con ellos. aquí están sus señas:

Fakd'Art. Escola d'animació. Córsega. 415 5é. 08037 Barcelona. Tlf. (93) 459 14 03

Esta es una colaboración de Sergio Güil Monsalve, de Valencia. Un reajuste del final de Xenon, la serie de Masaomi Kanzaki, en el que el giro fundamental es la muerte de una de las protagonistas. Ya tienes la idea, Sergio. Ahora hay que poner carne sobre el espinazo: conflicto, tormento, y salpicones de sangre a diestro y siniestro.

"No hay dibujos porque el dibujante se escaqueó del proyecto". Vale, le enviaremos las Fuerzas Especiales, así aprenderá a dejarte en la estacada.

Le paso a Micki tu colaboración sobre el Juego de Rol de Dragon Ball Z. Nos vemos.

¿Y si Sonoko hubiera muerto?

-Tono, ya la hemos capturado- dice Leland-. ¿Y ahora qué?

-Hay que esperar a que Risa se lo cuente a Asuka.

Mientras, en otro lugar, Risa les cuenta que mientras volvían a casa Sonoko fue raptada por los tres demonios. Asuka y Yoko deciden ser el equipo de ataque. Por el camino son atacados por Samson y Phillip. En el ataque Yoko cae y Asuka se ve obligado a transformarse en cyborg y usar la fuerza bruta. Phillip consigue burlar su ataque y avisar al Mar Sangriento, y estos, tras la pérdida de Samson, construyen unos robots que les proporcionan una fuerza aparentemente infinita.

***

Los robots armadura del Mar Sangriento con sus pilotos atacan la base de nuestros amigos. Riuji y Asuka consiguen detener a los robots lo suficiente para que Yoko se despierte y destruya a uno de ellos. El Coronel Lark consigue agarrar a Phillip y los dos huyen. Al llegar el Mar Sangriento Phillip no reacciona, al parecer está muerto, y Tono avisa al Dr. Ichimura para que con sus bestias asesinas destruyan al cyborg 777. Cuando el Coronel Lark lo descubre lucha a muerte contra la bestia pequeña de Ichimura, la cual acaba con él y con Sonoko. En casa del abuelo de Sonoko planean atacar a la base del Mar Sangriento con un disco que contiene los puntos débiles de Tono, que ha conseguido Yoko, pero de repente la bestia Barbarroja entra por la ventana hiriendo a Riuji y, raptando a Risa, huye. Riuji, ante su incompetencia, decide convertirse en cyborg, un nuevo reto para el abuelo de Sonoko se levanta ante sus ojos. Pasan los días, y después de estudiar a Asuka comprende lo que debe hacer y transforma a Riuji y Yoko en cyborgs totales.

Llega el día de la lucha final.

***

Nuestros amigos llegan a un barco (la supuesta base del Mar Sangriento). Cuando las bestias de Ichimura atacan, Asuka busca a Tono pero es parado por Ichimura, quien busca al abuelo de Yoko para avisarle de la muerte de ésta. Asuka, tras oírlo, sale más deprisa para salvar a Risa. Tono y Asuka se baten en duelo. Cuando nuestros amigos matan a las bestias de Ichimura descubren a Asuka sin un brazo y Risa, con una sonrisa, les avisa de que Tono, medio muerto, saltó al mar.

Sergio Güil Monsalve

"El Planeta Zafir" es la colaboración que nos han enviado Vicente Julve Castro y Juan Manuel Castell Esteban, de Alcañiz (Teruel). Para ser, como ellos dicen, una primera prueba, han tirado la casa por la ventana. En su sobre tengo la sinopsis de la historia, las tablas de características de los personajes, y la galería de personajes propiamente dicha, que asciende a una veintena de dibujos (hechos por los dos).

Los dibujos, así lo reconocen sus autores, son claramente DragonBoleros, pero la historia parece más influida por DragonQuest (o Fly). Tiene un buen aire.

Como en este Taller andamos un poco apretados, os pongo aquí parte de vuestros dibujos, y dejaremos el resto y la sinopsis (y lo que pueda caber más) para el próximo. Que no decaiga.







CAPITULO 8º: EL DESCONOCIDO

Cerca del río Skeena, un individuo camina sin rumbo fijo. Su mirada perdida refleja su desconocimiento del terreno. Está casi al límite de su resistencia. Agotado, cae al suelo.

-Hey, Dana. Mira allí. Parece que hay algo al lado del río.

-Cuidado, muchachos. Voy a acercarme. A lo mejor es un enemigo.

Prudentemente, la Teniente Sterling se aproxima al cuerpo caído. Su postura parece indicar que está desmayado. Ella le da la vuelta. Es un hombre de aproximadamente veintiocho años de edad.

-No tengáis miedo, es un hombre desmayado.

-¿Qué vamos a hacer con él? -pregunta Louie.

-Pues en realidad no lo sé. ¿Le llevamos a la base?

-¿No sería mejor el Hospital General de Macross? Al fin y al cabo parece un civil.

-Todavía nos resta media hora de patrullaje. Bowie, llévalo tú -ordena Dana.

-A la orden, Teniente.

***

-Dr. Higgins. Un amigo mío, el Cabo Lucas Lowry, me dio este informe -dice Montgomery.

-Déjeme verlo.

-Aquí tiene. Louie es un genio de la computación.

-Hummm... ¡Formidable! ¿Podría ver a ese joven?

-Me temo que en estos momentos está de servicio.

-Infórmele de que me gustaría verlo. Hoy.

***

Cuatro días sin ningún ataque alienígena. ¡Parece imposible! Los soldados echan de menos la acción, por extraño que parezca se aburren.

Gracias a los avances de la tecnología, el porcentaje de muertos en combate es infinitamente menor que en el pasado, pero para los civiles el permanente estado de alerta es desesperante.

La tarde promete. El clima es aceptable y la ciudad ha vuelto a la normalidad tras el último ataque. Una ligera brisa acaricia los rostros de los transeúntes. Las doradas hojas de los árboles anuncian el paso inexorable del tiempo.

Con maneras desenfadadas, la mirada en el infinito y una sonrisa en los labios, una conocida atraviesa la calle Baxter. No parece importarle el tiempo, ni la gente que camina a su alrededor. Distraída, atolondrada, temperamental y asombrosa. Dana ha perdido toda noción de la realidad mientras pasea por Macross. De pronto considera a qué ha venido: una orden del Capitan Malo. Sus labios se contraen en una mueca de disgusto. Ordenes, siempre órdenes.

El Richmond Hospital es el hospital mejor equipado de toda la ciudad. Está situado en un área protegida con una barrera de energía que lo aisla de los bombardeos. Fue construido merced a las donaciones que voluntariamente se recogieron en el órgano de beneficiencia de la Asamblea Fundacional, y en él se atienden todos los casos de la zona con excepción de los militares, ya que estos tienen su propia enfermería dentro de la base.

Después de identificarse, Dana entra en el centro. En recepción pregunta por un supuesto paciente que ingresó dos horas antes con síntomas de agotamiento. Nadie sabe darle razón sobre el mismo, ni siquiera cuando alude al soldado que lo acompañaba.

Perpleja, pide hablar con el director del hospital. Es imposible, le dicen, está operando en estos momentos. Al fin y al cabo qué más da.

-Oficial, oficial...

Dana ni se inmuta, ha vuelto a olvidar todo lo referente al asunto. Su mente vuelve al estudio de la naturaleza. Los pájaros comienzan a emigrar, las nubes se tornan rojizas y las montañas Waddington aparecen rodeadas de una densa bruma que anuncia tormenta. Ahora se arrepiente de haber dejado su turbo-patrulla en las afueras, fue una insensatez, tendrá que volver andando de nuevo y llegará tarde a la inspección; pero es tan hermoso pasear.

-Oficial, ¿no me oye?

Ella se vuelve, pero no parece darse cuenta de la impaciencia de su interlocutora.

-Perdone.

-Soy la enfermera Lee. He oído que antes preguntaba por un hombre que llegó al hospital en compañía de un soldado.

-Sí, ¿sabe usted algo?

-Yo le atendí cuando llegó. En cuanto recuperó el conocimiento se marchó.

-Bueno, por lo menos no se echará al ejército la culpa por no haberle socorrido. ¿Le dijo quién era?

-No quiso decir nada.

-Le agradezco todas las molestias que se ha tomado.

«Bueno. No creo que fuese nada grave. Al fin y al cabo estar cerca del río Skeena no es un delito», piensa Dana mientras sale del hospital.

El tiempo va empeorando. El azul del cielo se va tornando gris, y las nubes que antes límpidamente surcaban el firmamento aminoran su marcha aparentando pesadez. La gente se mete en sus casas, la tormenta que se anuncia no presagia nada bueno. Brrrmmmm. El primer trueno ha sonado. Clap, clap, clap. Son gotas de lluvia que chocan contra el pavimento.

-Mierda, y yo sin paraguas. ¿Qué voy a hacer? Coger un taxi no sería una buena idea, no tengo ni un tec. Con desesperarme no arreglo nada y aquí fuera calándome tampoco. Lo mejor es esperar a que amaine dentro de algún bar. ¡Qué suerte, ahí mismo hay uno!

«El Urogallo» es un pequeño bar de las afueras. Su dueño es un alemán que emigró a Macross hace aproximadamente diez años. No se puede quejar de su negocio, aunque apartado de las calles más transitadas posee clientes fijos. Su nombre es el fruto del amor que Hans Christiansen, el dueño, tiene a estas aves. A pesar del tiempo transcurrido aún echa de menos su país y sus gentes. Quizá porque previera esa nostalgia, hizo de su bar un lugar acogedor y confortable adornado típicamente al estilo germano.

-Brrr. Ya empezaba a tener frío.

-Oficial, está usted empapada, ¿quiere unas toallas?

-Si fuera usted tan amable, se lo agradecería. El tiempo ahí fuera es infernal.

-Aquí tiene. ¿Quiere algo caliente?

-Me agradaría, pero no tengo dinero en este instante. Si aceptase que le pagara en otra ocasión...

-¡Cómo no, Oficial! Ni siquiera hace falta que me pague, lo que ustedes hacen por nosotros no tiene precio. Es una forma ínfima de recompensarla.

-Gracias, por supuesto que acepto. ¡Ojalá todo el mundo pensara como usted!

Con una taza de caldo caliente y una toalla sobre sus hombros, Dana se sienta en una mesa. El dueño ha sido muy amable con ella, le gustaría seguir conversando con él pero la numerosa clientela del bar reclama su total atención. Clap, clap, clap... el murmullo de la lluvia le hace recordar una habitación, una habitación de una casa de Inglaterra; unida a esa habitación le parece entrever un jardín, un jardín mojado por la lluvia y una voz que la llama imperiosamente para cenar, ¡son sus padres! La casita, ¡cómo olvidarla!, en ella pasaron sus padres y ella uno de los periodos más felices de sus vidas, sin preocupaciones ni problemas.

Al tiempo que piensa, Dana pasea su mirada por la estancia. La gente come y bebe bulliciosamente, sus rostros fatigados por el duro trabajo del día parecen alegrarse mientras comparten con sus amigos las visicitudes de la jornada. Todo es cálido y fraternal. Como contrastando con el resto del cuadro, un rincón permanece insólitamente silencioso. En la mesa allí colocada un individuo mira fijamente la pared de enfrente. Dana lo observa y siente que el rostro es familiar. ¡Pero, qué casualidad, si es el hombre del río!

-Oiga, perdone, soy Dana Sterling. Probablemente no me conoce, pero esta mañana mi patrulla y yo le encontramos sin conocimiento y le llevamos al hospital. Cuando fuimos a enterarnos acerca de su estado nos comunicaron que se había marchado. Casualmente le he visto aquí y... ¿qué tal se encuentra?

La mirada del desconocido muestra extrañeza, una extrañeza acompañada de cierta dosis de burla.

-¿Y a usted qué le importa?

-En realidad, nada en absoluto. Perdone que le haya molestado.

Dana vuelve sobre sus pasos. ¡Qué tipo más grosero!

-Señor Christiansen, gracias por todo, parece que ahora llueve menos y tengo que marcharme.

-Ha sido un placer, Teniente. Vuelva en otra ocasión.

-Volveré, no lo dude. Tiene usted un local encantador.

Dana sale a la calle. El frío la hace tiritar por un momento. Mira en derredor y cuando se dispone a iniciar una carrera nota que una mano se apoya en su hombro. Desconcertada se da la vuelta.

-¿Qué hace usted? ¡Suélteme!

-¿Qué le pasa?

-Mire, deje de ser grosero. Me parece que la escenita de ahí dentro ha sido suficiente. Ahora, si no le importa, tengo prisa.

-¿No quiere saber si me encuentro mejor?

-No. Con respecto a usted ya sé todo lo que quería saber.

-¿Está segura?

-Mire, no estoy para bromas.

-Hmmm.

-Oiga, si yo no le inspiro respeto, mi uniforme debería contener su impulso de retener a un oficial.

-Claro, Teniente. ¿Cómo se llama?

-No creo que eso le importe ahora.

-¡Vaya!

-Oiga, tengo prisa.

La sujección que la tenía presa se ha vuelto menos tirante. Aprovechando la ocasión Dana logra desasirse y se va corriendo. El individuo no la persigue y a ella tampoco le preocupa, acaba de mirar su reloj y se ha dado cuenta de lo tarde que es. Casi sin aliento llega a su vehículo.

***

-¿Qué te ha parecido la cena, Minmei?

-Deliciosa, Max. Tus cocineros son sobresalientes.

-Todos mis subordinados están deseando verte actuar.

-Vosotros tenéis que elegir la fecha. Estoy a vuestra disposición.

-¿Qué tal mañana por la noche?

-Perfecto.

-Entonces no hay nada más que hablar. Pero pareces cansada, ¿quieres retirarte ya?

-Todavía no. ¿Dónde está Mirilla?

-De servicio.

-¿Han surgido complicaciones?

-Nada importante. Sencillamente es su turno de guardia en el departamento de direccionamientos.

-¿Te molestaría que te hiciera una pregunta?

-No viniendo de tí.

-¿Cómo se adaptó Mirilla a la vida de la Tierra?

-Dentro de lo que cabe bastante bien.

-¿No tuvo problemas con la O.T.U.? Al fin y al cabo ella es centraedia.

-Al principio no confiaban en ella, pero tras el proceso reeducativo al que fue sometida se dieron cuenta de que se había adaptado perfectamente.

-Pero parecemos tan distintos...

-Sí, pertenecemos a diferentes razas, pero en el fondo tenemos muchas cosas en común.

-¿No le disgusta luchar contra su pueblo?

-En realidad, no. Como sabes los centraedios no se reproducen sexualmente sino a través de técnicas especializadas de fecundación externa. Debido a ello no existe entre ellos el vínculo de la familia, sus sentimientos hacia la comunidad les son autoinculcados, no innatos.

-Y aún así, la quieres.

-Por supuesto. Es simplemente un proceso adaptativo. Ella es igual a cualquier otro humano.

-¿Sois felices?

-No podría vivir sin ella.

-Es maravilloso.

-¿No crees en el amor?

-Tengo mis dudas.

-¿No te has vuelto a enamorar?

-Mi carrera nunca me dejó el tiempo necesario para que mis relaciones se estabilizasen. Conocí hombres encantadores pero ninguno llegó a llenar mi corazón por completo...

-Parece que lo dices con poca convicción.

-Para ser sincera te diré que en una ocasión hubo una persona.

-¿Qué pasó?

-No hubiera sido capaz de hacerle todo lo feliz que merecía.

-¡Lo siento!

-Fue mejor así. Pero vamos a dejarlo, eso sucedió hace mucho.

-...Minmei, estoy convencido de que tu venida aquí no es sólo consecuencia de mi invitación. Hay algo más, ¿no?

-No.

-No me engañes. Aunque mientes muy bien, te conozco demasiado. Siempre has preferido actuar sola, nunca nos has pedido ayuda ni siquiera en tus peores momentos. Eso no es bueno, Minmei, nunca te podré perdonar estos años de silencio. ¿No sabes que tus amigos sufrimos contigo?

-No quiero que nadie tenga que cargar con mis problemas.

-Pero si somos tus amigos. Maldita sea. Queremos ayudarte.

-Lo sé.

-Eso ha acabado, Minmei. Quiero que a partir de ahora confíes en mí y en Mirilla. Sin discusiones.

-Siempre que os necesite os tendré presentes. No te preocupes. Te quiero, Max.

-Y yo también a tí, Minmei.

***

-Dr. Higgins, soy el Cabo Louie. El Dr. Montgomery me ha dicho que quería verme.

-En efecto, joven. Siéntese, por favor. He leído su informe.

-Oh, lo siento. Sé que no debería de haber estudiado esas muestras, pero estaba tan interesado...

-No me interrumpa. Estaba diciendo que había leído su informe y me ha parecido muy acertado. ¿Cómo llegó a la conclusión de que la cápsula del otro día fue una treta del enemigo?

-Simple deducción. Estuve analizando unas muestras de terreno procedentes del lugar donde se suponía había aterrizado y no descubrí ninguna muestra de *adermio*.

-Eso está bien, joven, pero, ¿y los restos de *profagno*? ¿No le resultan extraños?

-Sí, pero no supe deducir su procedencia.

-Vamos a ver, razone conmigo. ¿Qué es el profagno?

-Un metal de la familia de los turénidos.

-Exacto. ¿Para qué se utiliza?

-Creo que es un elemento muy inflamable. Se suele emplear en la industria como transpositor.

-Perfecto. ¿Qué es una transposición?

-Una técnica perfeccionada que permite el transporte de una masa sólida a un medio distinto del de su presente, sin que se vean afectadas las pautas temporales.

-En palabras sencillas, joven. ¿Qué es?

-Transporte instantáneo.

-Bueno, y uniendo todas esas conclusiones, ¿qué deduce?

-No lo sé.

-Vamos, no me defraude.

-Bueno. Tenemos lo siguiente: profagno-transposición. Claro, ¿cómo no lo habré pensado antes? La nave o cápsula vista estuvo en efecto en los Montes Waddington, lo que pasa es que se transpuso.

-Perfecto, joven. Pero, ¿qué opina de todo esto?

-¿Para qué iban a transponer una cápsula una vez aquí? A no ser que transportara algo o a alguien. ¡Eso es!

-Como soldado, ¿qué opina?

-Informe al Comandante.

-¿Y como científico?

-Si lográramos estudiar lo que transportaba...

-No comunicarlo sería una traición.

-¿Y quién se iba a enterar? Nadie dio importancia al hecho. El Doceavo Escuadrón fue enviado a explorar de manera rutinaria. Nadie sabe nada.

-Sí, pero si fuese un espía y se escapara...

-No se preocupe, no se escapará. Mi amigo Bowie y yo nos encargaremos de ello.

-Tengo algo que podría ayudarles. He inventado una sustancia que puede ayudar a detectar a los centraedios micronizados. Aunque genéticamente son muy parecidos a nosotros, poseen en la sangre un pigmento diferente. Esta sustancia que le entrego se denomina Carco y reacciona con ese pigmento. Externamente la reacción es apreciable porque las pupilas sufren una miosis.

-Cuente conmigo.

***

El día fijado para la entrega de los documentos se aproxima lenta pero inexorablemente. Aunque Sean está bastante tranquilo, sus ojos manifiestan temor, un temor fruto de la inseguridad.

-Vamos, chico, no te amargues.

-No estoy amargado, Angelo.

-Pues tus ojos te contradicen.

-Calla de una vez. No estoy para bromas.

-Bueno, chico. Tranquilo. Tómatelo con calma. A propósito, ¿has hablado ya con la Teniente Nova?

-No. Precisamente ahora tengo que encontrarme con ella.

-Entonces qué te da más miedo, ¿ella o la misión?

-Graciosillo el muchacho.

-Ja, ja, ja. Te lo pregunto en serio.

-La verdad es que ella me atemoriza un poco. No es una chica como las demás.

-Hombre, por una vez en tu vida te sientes inseguro delante de una mujer. Eso está bien.

-Bueno, Angie. Tengo que dejarte. Deséame suerte.

Sean sale de su habitación. Una nota recibida por la mañana le comunicó que le estarían esperando en la sala de recreo a las siete de la tarde.

-Hola, Cabo.

-Hola, Teniente. ¿Qué tenía que decirme?

-Quería repasar contigo la acción de mañana. ¡Ah! Otra cosa, no me mires como si fuera a comerte. No soy ningún ogro, por mucho que lo digan por ahí. Ahora vamos a ser compañeros de equipo, nos vamos a jugar la vida juntos y lo menos que podemos hacer es ser amigos.

-De acuerdo, me quita usted un gran peso de encima.

-Mañana a las seis de la tarde tienes que entrevistarte con ese individuo, le darás los datos que te pide y te despedirás de él advirtiéndole que no quieres hacerte responsable de nada por el estilo, que crees que sospechan de ti. Probablemente no querrá verse comprometido y te dejará libre, no sin antes amenazarte de muerte. Yo le seguiré cuando se vaya.

-¿Ha descubierto la policía secreta a algún otro infiltrado?

-No.

-Entonces nadie sabe nada sobre la misión.

-Nadie en absoluto. Por ahora estamos a salvo.

-Pufff. Me quita un peso de encima.

-No tienes por qué preocuparte. Aunque somos los primeros miembros de Juno en el SDF-3, la policía militar cooperará con nosotros hasta que hayamos conseguido la experiencia y la habilidad necesarias.

-Entonces todo lo que dijo el Comandante...

-Es cierto. No contaremos con ayuda oficial, pero, ¿desde cuándo la policía militar actúa oficialmente?

-¿Cómo nos ayudarán?

-En cierta manera estarán al tanto de cualquier posible peligro que pudiera hacer abortar nuestra misión. También protegerán nuestras vidas en caso de atentado.

-¿Y mañana?

-Mañana, Sean, debemos bastarnos por nosotros mismos.

-Confío en usted, Nova.

-Y yo también en tí, Sean.

FIN DE LA SEXTA ENTREGA

MACROSS ALTERNATIVO CONTINUARA EN EL PROXIMO MANGAZONE. NO TE PIERDAS LAS VIVENCIAS Y AVENTURAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.

CORREO MANGAZONE

Tras un leve susto durante la primera parte del mes, en la que no me llegaba ninguna carta y mi desesperación llegaba ya hasta limites insospechados, en la segunda quincena parece que os habéis vuelto a animar a escribir, y la cosa se ha normalizado. Menos mal, por que ya me estaba entrando el mono y empezaba a perder el control. Bueno, ¡ahí voy!...

Pablo García Almarcha de Almansa (Albacete)

¡Hola, Pablo!, así que te parece mejor escribir aquí, que hacer los deberes de Filosofía, ¿eh...?

¡¡¡Pero no te da vergüenza, insensato!!! Mira que dejar de estudiar al fantástico Kant, al insuperable Hegel, al maravilloso Heidegger, a la increíble escuela de Frankfurt de Horkhei-mer... Y todo para escribir una carta a esta revista que habla de esos despreciables dibujillos japoneses... ¡¡¡Pues muy bien que has hecho!!! ¡¡¡Sí señor!!! ¡¡¡Así me gusta!!! ¡¡¡Arff, Arff !!!

(2 horas después, tras una sesión de electroshock y tres dosis de morfina...) ¡Bueno!, ¿por dónde iba? ¡Ah!, sí, ya sé, las preguntas.

El comentario sobre la mala edición de "Video Girl Ai" por parte de Norma Cómics, se refiere a la calidad de los fotolitos (muchas tramas perdidas), y sobre todo a la impresión del número 1 (saturado de tinta).

En mi opinión, los doblajes de la serie Dragon Ball son, de mejor a peor: TV3 Cataluña, Canal 9 Televisión Valenciana y Canal Sur/TeleMadrid (sólo conozco estos tres).

Dile a tu amigo Miguel que se pegue dos puñetazos en los ojos, y a continuación lo encerráis en una jaula, porque efectivamente Ai Amano lleva unos pantalones blancos ajustados. Será animal, mira que pensar que no lleva nada.



Dibujo de Cati Ortiz

Opinas que el manga de Kimagure Orange Road no es muy bueno. Pero no dirías lo mismo si vieses algo más avanzado a lo que Norma ha publicado. Te digo ésto porque no te puedes imaginar cómo evoluciona el dibujo de Izumi Matsumoto a lo largo de esta obra recopilada en 18 tomos (Jumps). Los 12 números que se van a publicar aquí no abarcarán más que los 3 ó 4 primeros tomos de la obra.

El tiempo que tarda un artículo en verse publicado en el MangaZone es aproximadamente de 15 ó 20 días.

Las tiras cómicas del Street Fighter 2 que fueron publicadas como suplemento a la revista de videojuegos MegaFlash nº 2, son las que salen diariamente en un periódico japonés, y sí están recopiladas en varios tomos. Precisamente en este número, Luis Alís escribe un artículo sobre ellas.

¿Por qué Micky ignora tanto a la Megadrive? Pues porque no tiene, y el número de juegos basados en Manga es bastante pequeño con respecto a los que hay para SuperNintendo. Además, en Japón la SuperNES (Super Famicom) es la reina de las consolas. NINTENDO abarca más del 90% del mercado. El escaso 10% restante se lo reparten SEGA, NEC, y otras marcas. Aunque no te lo creas.

Sí, me gusta ver los trabajos de la gente. Así que si quieres puedes mandarme el minimanga que dices estar haciendo, pero no olvides mandar también una lupa.

Si con 16 años dices que te da reparo que te vean gastar algo de dinero en mangas, yo debería esconderme debajo de una piedra, mejor dicho, de una montaña. Y sin embargo, no tengo ninguna vergüenza. El único que se avergüenza es mi bolsillo.

De momento no vamos a crear una sección "Compro-Cambio-Vendo", pero es posible que haga un apartado en el correo para poner direcciones de la gente que quiera cartearse. De momento, como quieres que ponga tu dirección, ahí va:



Dibujo de Fernando Fernández Lozano

Pablo García Almarcha
C/ Ferrero 17, piso 6, pta 11
02640 Almansa (Albacete)

Las palabras "Koko", "Soko", "Asoko", significan respectivamente: Aquí, ahí, allí.

Y para aprender japonés, lo mejor es que busques algún profesor particular nativo que viva en tu ciudad.

¿Qué día recibí esta carta?, pues ahora mismo no me acuerdo. Chico, lo siento.

Y sobre el Dragon Ball Virtual Reality Battle Game pronto más noticias de la mano de Micky y Luis Alís.

Hasta otra Pablo.

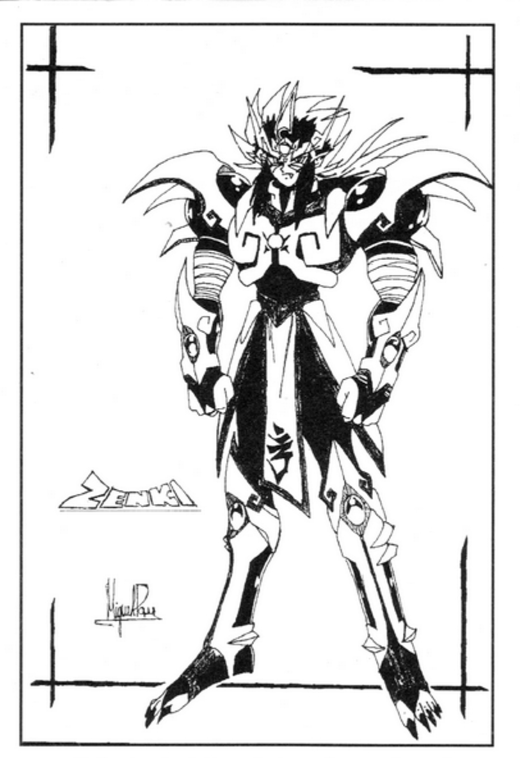
¡Una!

Esther Ginés Macías de Valencia

Querida Esther (te devuelvo el tratamiento):

¡Ché!, cómo es que todavía no te has enterado de que Planeta De Agostini Cómics va a publicar prácticamente todas las obras de Rumiko, y por supuesto "Maison Ikkoku".

¡¡¡Cómo!!!, que te atreves a perdonar a ese indecente de Gonzalo, tras la animal verborrea que nos soltó con lo de las muñequitas Shirow. Mira que te



Dibujo de Miguel Angel Pau Sánchez

suelto a los perros. Bueno, calma, no quiero otro asesinato en mi conciencia.
¿Visitar nuestra editorial?, qué graciosa es esta chica. Como no hagas una ronda por las casas de cada uno de nosotros. Si quieres te hago un itinerario.
Para conseguir CDs de "City Hunter", te remito a las direcciones que di al final del correo del número 13.
Norma de momento ha anunciado "Video Girl Ai" como una serie limitada de 12 números, pero si tiene éxito de ventas, tal vez se extienda algo más. La obra completa consta de 13 tomos japoneses (Jumps de unas 180 páginas), más otros dos con el título "Video Girl Len". Así que podría haber para muchos números españoles.
¿Una lista de videojuegos basados en Manga? Eso iba a ser muy largo, así que de momento te diré unos cuantos para abrir boca:
SuperNES: Astroboy, Bastard!!, Bola de Dan, Cyborg 009, Doraemon, Dragon Ball Z (Rol), Dragon Ball Z (Lucha), Dragon Ball Z 2 (Lucha), DragonQuest I y II (versiones NES pasadas a SuperNES), DragonQuest V, Fatal Fury, Fatal Fury 2, Fist of the North Star 6, Fist of the North Star 7, Macross, Mazinger Z, Muscleman, Patlabor, Raccoon Rascal, Ranma 1/2 (Rol), Ranma 1/2 (lucha), Ranma 1/2 II (lucha), Ranma 1/2 III (lucha), Sailor Moon, Sailor Moon R, Streett Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo, Super Street Fighter 2, las múltiples versiones de Super Deformeds de la casa Banpresto (Great Battle, Mystical Battle, Last Fighter Twin, etc...), Tecmo Cup IV (Campeones), Tekkaman Blade, U.N. Squadron, Victory Gundam, YuYu Hakusho, YuYu Hakusho 2, 3x3 Ojos (Rol), etc...
Megadrive: Akira (Mega CD), Devil Hunter Yoko, Dragon Ball Z, Fatal Fury, Fatal Fury 2, Galaxy Express 999 (Mega CD), Last Battle, Mazin Wars, Ranma 1/2 (Mega CD), Street Fighter 2 Champion Edition, YuYu Hakusho, 3x3 Ojos (Mega CD), etc...
Sólo te digo juegos para estas dos consolas por ser las más conocidas.
Las revistas en inglés que comentamos en el número anterior las puedes adquirir a través del catálogo "Advance Comics" que está en todas las tiendas especializadas.
Good Bye Darling.
¡Dos!

José Cánovas Prados de Badalona (Barcelona)

Así que estuviste en el Salón y nos viste. Pues qué lástima que no te atrevieses a saludarnos, nos hubiese gustado conocerte. Pero tengo que decirte una cosa, el de las gafas no era yo, era Javier (Hola, ¿cómo estás? -JJ). Yo era el de la cámara.
Tengo que decirte que el CD que te compraste es exacto al japonés, pero no es el original. Norma está trayendo CDs de Tailandia a bajo costo, que son prácticamente idénticos a los japoneses, salvo que vienen con el sello SM en lugar del original, y el librito que acompaña al compact suele tener algún pequeño fallo (y ser de peor calidad -JJ). Ya te digo, salvo esto, el CD es idéntico y suena exactamente igual.
Los Shonen Jump ya se pueden encontrar en España, en muchas tiendas especializadas, lo malo es que por una revista que vale 200 yens, aquí te clavan 1.000 ó 1.200 ptas. Pero si lo que quieres decir es si alguna vez se editará algo parecido por aquí, te diré que rotundamente no. Nuestro mercado es totalmente distinto al japonés, y es prácticamente imposible que alguien edite este tipo de producto (400 págs. por 250 ptas. destrozaría el equilibrio del mercado, aparte de que para llenar 400 págs. hay que adquirir los derechos de edición de muchas obras, lo que resultaría carísimo).
Y por último, las reposiciones de series en A3 son algo que no saben ni ellos mismos.
¡Adiós!
¡Tres!

José Manuel Gurich Ramos de Móstoles (Madrid)

Amigo José, OVAs de "Video Girl Ai" de momento hemos visto dos, y parece que son todas las que hay, y habrá.
¿Cuándo alcanzará el manga de DragonQuest a su serie? Pues si te refieres al manga en su edición en español, aún faltan unos cuantos meses. Más bien diría bastantes meses (hay recopilados ya 21 tomos de la edición japonesa, y la serie sigue casi paralelamente al manga).
Maison Ikkoku ya fue emitida en televisión a través de A3 con el nombre de "Juliette je t'aime".
De la serie KOR existe el manga, recopilado en 18 tomos (jumps) ó 10 compilaciones con tapa dura. La serie de 48 capítulos, más un episodio piloto (Okinawa), 8 OVAs, y una película ("A no Hi ni Kaeritai"). Un libro de ilustraciones de Akemi Takada, el "Triangle Labyrinth". Y 10 CDs, más 2 CD singles, con los temas y BSO de la misma. Además de merchandising de la serie (figuritas, posters, etc...).
En España no se ha editado ningún otro Posterbook similar al de "Dragon Ball". Sin embargo, en Japón los mejores posterbooks que pueden encontrarse son en realidad los calendarios. En la revista japonesa "Animage" puedes ver anunciados gran cantidad de éstos.
Ranma 1/2 en versión manga, abarca ya más de 28 tomos (de unas 180 págs.).
Y de momento no tenemos pensado crear un club de fans de "Ranma 1/2", porque entonces tendríamos que crear uno de "Sailor Moon", otro de "Saint Seiya", etc... Y además de no tener páginas para hacerlo, hace falta una persona que se dedique plenamente a dicha sección, como hace K.I.A. con KOR. Lo siento, José.
¡Cuatro!

Miguel Angel Pau Sánchez de Alicante

Le paso tus felicitaciones a Juan por su artículo, "El Fan y el Medio". La verdad es que le salió bordado.
¿Juego de Dragon Ball para Game Boy? Lo siento, pero por aquí nadie sabe de nada de que exista ningún juego de DB para GB (queda guay lo de las abreviaturas, ¿eh?).
Para poder ver las imágenes 3D que aparecen en los tomos "Angel" de U-JIN lo mejor es cogerse un libro de los que hay editados en España de este tipo de imágenes y seguir las instrucciones. En estos libros las imágenes son en color, y es preferible aprender a ver estas primero porque son más fáciles que las de b/n. Y

referente a la historia de "Angel", próximamente un artículo sobre ella. *(Atención, clave: observa la base de las imágenes y verás dos puntos blancos; debes desenfocar la vista, de forma que los verás dobles, es decir, cuatro, y luego ir enfocando hasta que superpongas los dos centrales en uno solo, es decir, hasta que veas tres; en ese momento, y manteniendo el desenfoque (al principio se suele perder al pasar la vista de un sitio al otro), dirige la mirada hacia el maremágnum de puntos y podrás ver surgir una figura en relieve; con un poco de práctica podrás desenfocar la vista adecuadamente sin necesidad de guiarte por los puntos inferiores; de nada -JJ).*

Antes de Macross II (adaptación al manga de la OVA del mismo nombre), no hay ningún manga. Lo que existe es la primera de las tres partes de lo que aquí se llamó Robotech: "Super Dimensional Fortress Macross". Y después tampoco hay ningún manga. Para más información te remito al artículo que publicamos en el número 11.

Dentro de la serie de animación de Dragon Ball, hay fragmentos incluidos que no aparecen en el manga. La saga de Garlic Jr. por sí sola no tenía mucho sentido, pero resulta que era la continuación de una película: "Garlic Junior inmortal". Ésta ya ha sido emitida por las cadenas autonómicas, y Manga Films la ha sacado a la venta hace pocos meses.

¡Ah!, siento decírtelo, pero las fotocopias que me has enviado sí son de un "Shonen Jump", de verdad. Lo que



Dibujo de Isabel Prieto



Dibujo de César Husillos Rodríguez

ocurre es que son del "Shonen Jump Monthly" (mensual), y lo que tú viste posteriormente en esa librería de Alicante era un "Shonen Jump Weekly" (semanal). Así que tanto el que te vendió el primero como el que te vendió el segundo, te decían la verdad.

Sobre la serie "Zenki" que me comentas, puedo decirte que se publica en el "Shonen Jump Monthly" desde no hace mucho tiempo (si tenemos en cuenta el tiempo que llevan algunas otras). Por el momento, sólo han salido 3 tomos recopilatorios (Jumps) de la misma, y el primero de ellos vio la luz en el mes de Junio del año pasado. Es una adaptación de una obra de Kiikuhide Tani (al parecer, novelista). Y el dibujante es Yoshihiro Kuroiwa, un autor que se ha dado a conocer con esta obra. "Zenki" nos cuenta las aventuras de una niña perteneciente a una familia de brujos, a la cual su abuela regala un brazalete que contiene a Zenki, un espíritu que ella invoca cuando tiene problemas, y que la salva de muchos peligros.

Espero haberte servido de ayuda.

(Y yo -JJ)

¡Cinco!

Tomás Gracia Morro de Cebolla (Toledo)

¡Hombre!, otro que estuvo en el Salón de Barcelona. Y por lo que veo, te impresionó bastante. Me alegro de que te gustara, pero veamos cuáles son esas dudas que te corroen las entrañas.

Mira, el manga "Barefoot Gen" (Hadashi no Gen) de Keiji Nakazawa, es una historia autobiográfica. Y narra con gran crudeza la niñez del autor en el Hiroshima de la 2ª Guerra Mundial (antes, durante y después de "la bomba"). Es un clásico, y fue publicado por primera vez durante los años 1972 y 1973 en el Shukan Shonen Jump (Shonen Jump semanal). Existe una versión en inglés editada por New Society Publisher, y formada por tres tomos: "Barefoot Gen. A Cartoon Story of Hiroshima", "Barefoot Gen. The Day After" y "Barefoot Gen. Life After the Bomb". Ésta es más fácil de conseguir que la versión japonesa.

Sí, ya he visto el número "Especial Manga" de la revista Nintendo Acción (nº 17) en la que utilizan nuestro "Ranking Manga", y algunas informaciones más. Y es cierto, nos enorgullece mucho el que nos utilicen como fuente de información.

El autor de "Gun Smith Cats" es Kenichi Sonoda, y el de "Arukuhito" es Jiro Taniguchi.

La última obra en la que está trabajando Masami Kurumada (autor de "Saint Seiya"), tras la finalización de "Silent Knights", lleva por título "Raimei no Zaji". Y el primer volumen recopilatorio de ésta salió a la venta en el mes de Diciembre del pasado año.

"Doomed Megalopolis" consta de 2 capítulos más (41 y 39 minutos respectivamente, en la edición inglesa) aparte de los ya editados por Manga Films.

"Kamasutra" es una película erótica de 45 minutos, realizada por Go Nagai (sí, el de Mazinger Z) y Kunio Hase en el año 92.

El juego "Dragon Ball Z, Super Battle Capsule" que has visto anunciado en alguna revista japonesa, no es otro que el editado para la Megadrive de Sega. Lo siento, habrá que esperar un poco más para ver algún nuevo juego de esta fantástica serie.

Y también habrá que esperar un poco más para ver contestadas más cartas en esta sección, porque ésta es la última por este mes.

Y, ¡Seis!

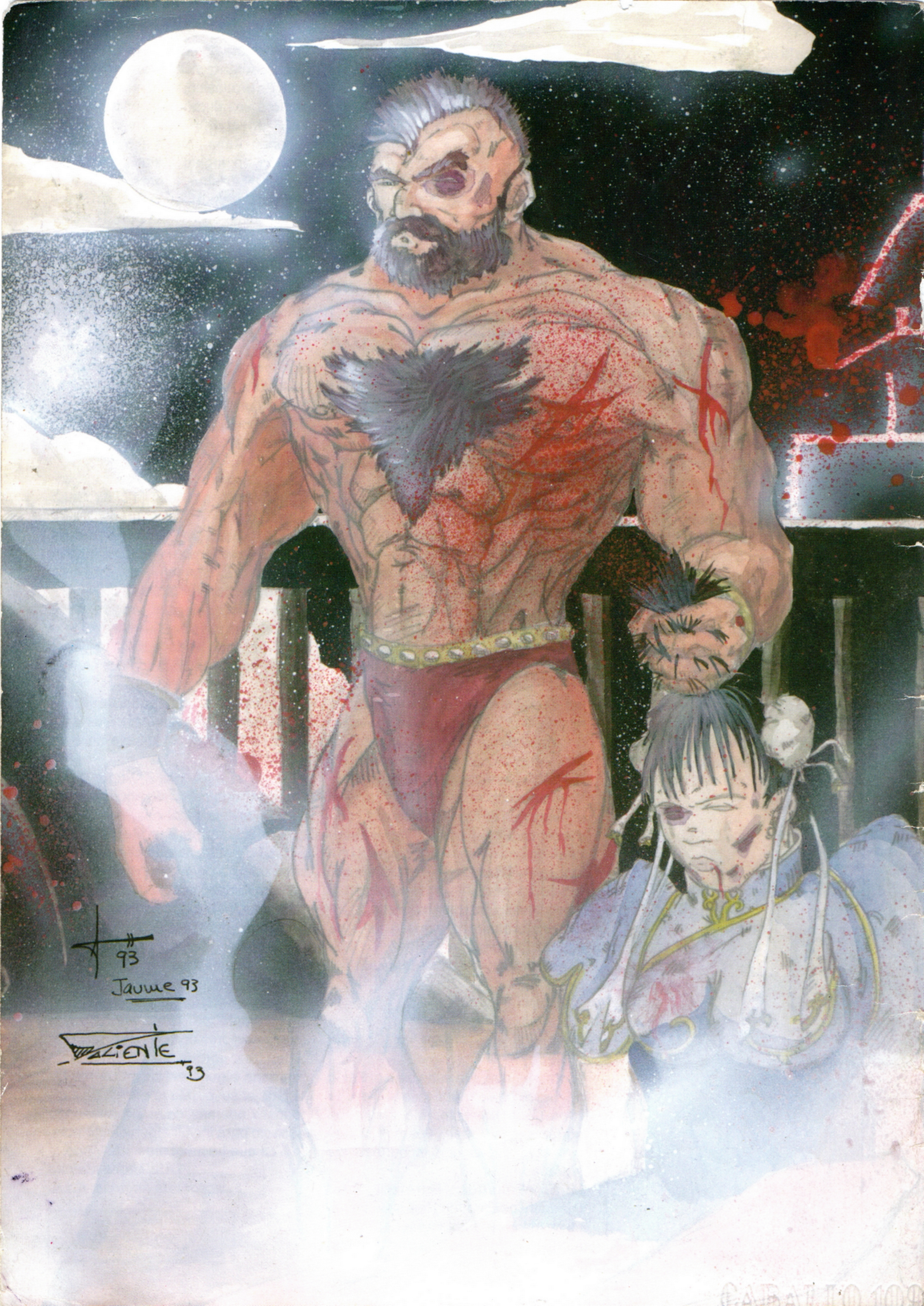
Lo siento, pero esta vez no voy a incluir nombres como en los números anteriores, porque así seguro que no me echa alguno en cara que me he dejado el suyo. ¡Me lo echáis en cara todos! Y además, de esta forma tengo espacio para incluir algún dibujo más.

Así que hasta el mes que viene.

Alejandro Maicas

Pescador de angulas: ***K.I.A.***

Correo MangaZone:
C/ Músico Barbieri 5, 21.
46018 VALENCIA.


93
Jaume 93
Valiente
93